

CONCOURS: TESTEZ VOTRE Q.I.

N°6
Hiver 86
Trimestriel-25F



Les meilleurs logiciels de jeu

icônes

Belgique 190FB - Suisse 8FS - Canada 6,50$

Le journal
du Macintosh

Interview Toru Iwatani: "comment j'ai inventé Pac Man"

Run for the money: prend l'oseille et tire-toi !

J'ai piloté Flight Simulator

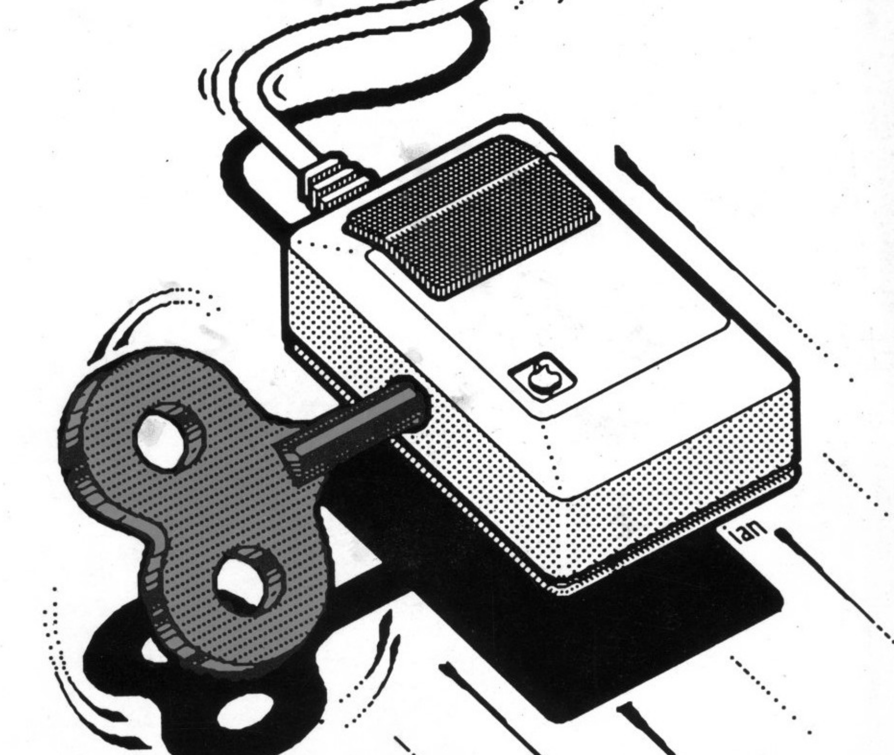
Mind Shadow: des indices pour retrouver la mémoire

Devenez millionnaire à Wall Street

Nouveau: supplément édition électronique

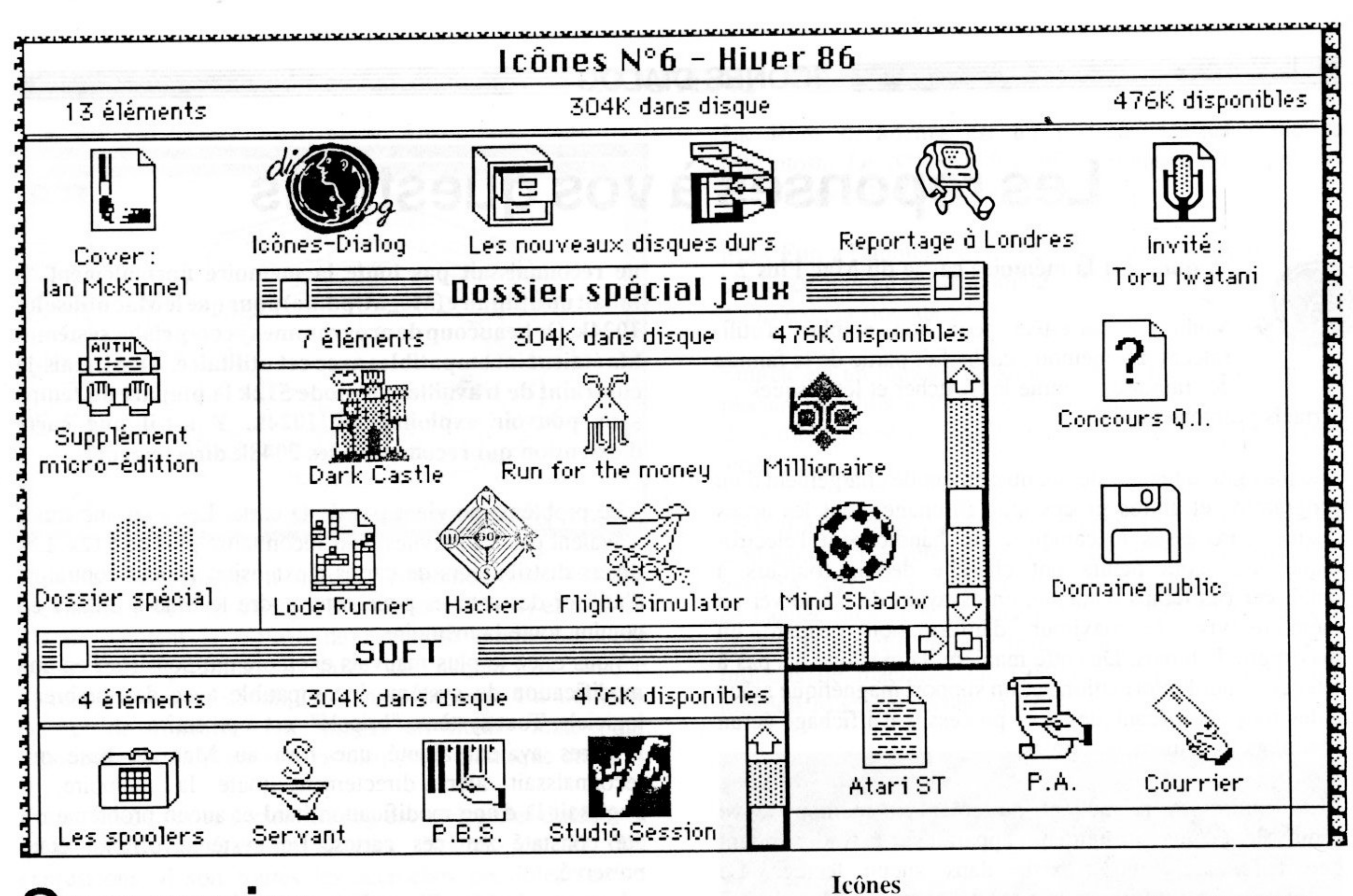
Les spoulers: pour imprimer sans déprimer

Reportage: le salon AppleWorld à Londres



L 1228-6-SP-25F-RD

Ici, prochainement, le code à barres



Sommaire

Icônes
Le journal du Macintosh. Trimestriel. N° 6.
15 Décembre 1986. Prochain n°: 15 février 87
135 bis rue du Faubourg de Roubaix 59800 Lille
Tél : 20.06.30.37
Abonnement pour 4 n°: 100F. Etranger : 140 FF
Directeur de la publication, rédacteur-en-chef : Jean-Pascal Grevet.
Rédacteur-en-chef adjoint : Armando Campos
Conseiller artistique : Colette Delliou.
Conseiller technique : Patrick Martinet
Comité de rédaction : Vincent Boom, Georges Boyer, Akim Demaille, Bruno Franceschi, Fernand Houset, Jacques Peters, Jacques Setruck.
Ont participé à ce numéro :
Didier Bouvet, Jérôme Brière, Steve Capps, Régis Dericquebourg, Thierry Houzé, S. Lammers, Ian McKinnell, Xavier Podevin, Daniel Renoux, Ralf Saumweber.
Icônes est édité par Dynamots RM 32160048859
Impression : Impress Color . Tirage: 9000 ex.
Dépôt légal 4 ème trimestre 86. Diffusion M.L.P.
Icônes est totalement indépendant d'Apple et n'est affilié à aucun distributeur ou revendeur.

UP DATES

Les programmes évoluant sans cesse (bugs supprimés, fonctions enrichies), voici les toutes dernières versions

4ème Dimension 3.0	Word 3.0	Mac Golf 2.0	MS Fortran 2.2
Le-Lisp 15.2 (record battu!)	Copy II 6.2	Studio Session	TML Pascal 2.0
Red Ryder 9.4	LSD Compta 2.0	- Player 2.0	ThunderScan 3.2
Mac Draft 1.2	LaserServe 1.0	- Editor 1.0	MacMail Plus

Les réponses à vos questions

A quoi sert la mémoire cache du Mac Plus ?

Voilà un casse-tête pour bon nombre d'utilisateurs. La mémoire cache fait partie de la famille des ramdiscs comme le Switcher et les disques virtuels proprement dits.

Le plus grand facteur de ralentissement de chargement d'un programme et autres processus d'affichage, sont les accès disques, processus mécaniques qui handicapent l'électronique. Les concepteurs ont cherché depuis toujours à améliorer ces temps d'attente, en essayant de conserver en mémoire vive le maximun d'information pendant un maximum de temps. De cette manière, la machine n'a pas à aller chercher l'information sur un support magnétique grâce à des moyens mécaniques. Les processus d'affichage écran sont alors extrêmement rapides.

Les ramsdiscs permettent de créer en mémoire vive l'équivalent d'une disquette qui apparaît sur le finder en tant que telle, mais qui n'existe dans aucun lecteur. Le chargement de programmes ne dure alors pas plus de 2-3 secondes même s'il s'agit d'Excel.
Cela dit, il n'est pas possible de charger en mémoire vive plus de 600-700 k maximum. On a alors inventé la mémoire cache qui, comme son nom l'indique, ne se manifeste pas par une présence visible sur le finder. Quand on a un ramdisc installé, on s'en rend compte, puisque vous voyez sur vos finders une disquette qui se comporte d'ailleurs en tant que telle alors que les lecteurs sont vides.

La mémoire cache procède d'une autre manière et est capable d'accélérer un disque de 100 mo. ou plus . La taille du support magnétique n'a plus grand chose à voir. Les tailles moyennes conseillées de la mémoire cache sont de 64k pour un 512k, 128k pour un 1024, 256k pour un 2 mo et 512k pour un 4 mo. Ce ne sont bien évidemment que des valeurs indicatives.

Au fur et à mesure que vous faites des choses exigeant des accès disque, les informations recueillies sont gardées en mémoire vive. Si vous faites appel à ces mêmes informations par la suite, vous constaterez alors que tout se fait sans aucun accès disque dans un silence parfait, ce qui prouve bien que le Macintosh avait encore en tête ces information et n'a pas été obligé d'aller prendre des renseignements sur le disque. Lorsque vous avancez, ces informations sont remplacées par d'autres, ce qui est logique, si vous faites appel pendant votre travail à cinq ou six mo. d'information. Le Mac fait alors un tri intelligent et ne garde en mémoire que les informations les plus récentes et les plus importantes, et ce en fonction de la taille du cache mémoire que votre mémoire permet.

Je souhaite passer mon ancien 512 devenu aujourd'hui Mac Plus à 2048k. J'ai été échaudé par une carte d'extension qui ne reconnaissait pas toute la mémoire normalement. Il fallait un utilitaire (MegaUpdate) pour que le Mac utilise les 1024k. Or beaucoup de programmes y compris les systèmes hfs étaient incompatibles avec cet utilitaire. Aussi, étais-je contraint de travailler en mode 512k la plupart du temps sans pouvoir exploiter les 1024k. Y a-t-il une carte d'extension qui reconnaisse les 2048k directement?

Le problème ne vient pas de la carte. Les rom anciennes n'avaient pas été prévues pour reconnaître plus de 512k. Les divers distributeurs de cartes d'extension étaient contraints d'utiliser des astuces pour contraindre le Mac à utiliser en continu toute la mémoire.

Vous citez le plus mauvais exemple qui consistait en une modification du système incompatible avec de nombreux logiciels. Tout système "bricolé" est à proscrire.
D'autres avaient ajouté une rom au Mac de base qui reconnaissait alors directement toute la mémoire. Il s'agissait là d'une modification hard et aucun problème n'a été constaté sur ces cartes. Le système officiel étant préservé.

Les rom du Mac Plus, elles, sont prévues pour que votre ordinateur reconnaisse le moindre ajout de mémoire. Le problème cité plus haut ne se produit plus quelle que soit la marque de la carte sur laquelle se portera votre choix. La seule chose que nous pouvons vous conseiller, c'est de choisir une carte de deux méga extensible à 4 méga qui consomme peu et n'exige pas de ventilateur.

Les lecteurs intéréssés par le problème des extensions mémoires peuvent obtenir gratuitement, à condition d'avoir souscrit au service Icônes-Dialog, un article complet sur le sujet.

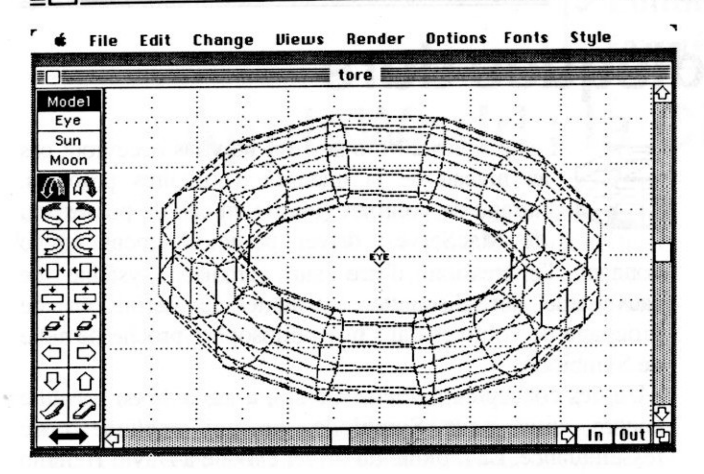
Lorsque j'ai transformé mon 512, je croyais pouvoir mettre mes logiciels sur des disquettes 800k. Or je ne peux le faire compte tenu de leur protection. Y a-t-il une solution? J. Roumieux de Rouen.

Enfin! cette solution existe depuis peu grâce à Mactools 6.1. Lancez MacTools sur une disquette 800k hfs. Introduisez une deuxième disquette dans le lecteur externe formatée aussi en 800k hfs. Ejectez MacTools grâce à la case de fermeture de sa fenêtre. Introduisez dans le lecteur interne votre logiciel protégé sur disquette 400k. Sélectionnez tous les fichiers et demandez l'option Copy files. MacTools 6.1, 100% compatible Mac Plus, va alors vous demander vers où. Choisissez votre disquette 800 k hfs vide. Et voilà.

Rappelons qu'une adhésion à IcônesDialog (148 FF pour les abonnés d'Icônes et 160FF pour les non-abonnés) vous permet d'interroger nos rédacteurs et d'accéder gratuitement à toute la bibliothèque de logiciels du domaine public.

IcônesDialog, 79, rue Mozart, 94400 Vitry





Phoenix 3D, simple à utiliser, combine, pour 40$ les meilleures fonctions d'Easy 3D (voir Icônes N°4) et de Mac 3D en ajoutant le réglage de l'intensité lumineuse. Pour tracer une pyramide, il suffit de cliquer sur l'icône correspondante et d'indiquer l'angle de vue. Un utilitaire permet de convertir vos images en fichier texte pour économiser de la place sur vos disquettes ou disque dur.

Actes, conçu par la société Epilog est un logiciel d'aide à la création de titres et de slogans. Nourris de 40 000 expressions, il sort toutes les accroches possibles sur un thème donné. Un outil fantastique pour les rédacteurs publicitaires et les journalistes.

MacSnap Plus est une carte d'extension-mémoire qui existe en deux versions: 2 mégas (4900 F HT) et 4 mégas (13 900F). Central Soft. 10 rue Saint-Marc 75002 Paris. Tél: 40.26.16.83.

MacPlaide gére les cabinets d'avocats : dossiers clients, comptabilité, rendez-vous, urgences, lettres-type. Cette application a été réalisé par Gilbert Cazin sous 4è Dimension. Selectron 20-24 rue de jérusalem 37 000 Tours. T: 47.20.20.76.

Les Solutions Excel regroupent un ensemble de tableaux, courbes, et macros prêtes à l'emploi pour le plus performant des tableurs sur micro. Après les "Solutions Excel" (système de gestion, plans de financement, investissements, amortissements...) voici les "Solutions personnelles" (portefeuille boursier, tenue de compte bancaire, budget familial...), et les "Solutions S.G.B.D." (Système de Gestion de Base de Données) qui contient une bibliothèque de macros et des exemples d'applications: devis, comptabilité, impression d'étiquettes, mailing...). La Solution douce, 3 rue Jacquard 76620 Le Havre. T: 35.88.17.00.

Calendar Maker vous permet de créer vos propres calendriers muraux en y insérant les images de votre choix. 30$ chez CE Software USA

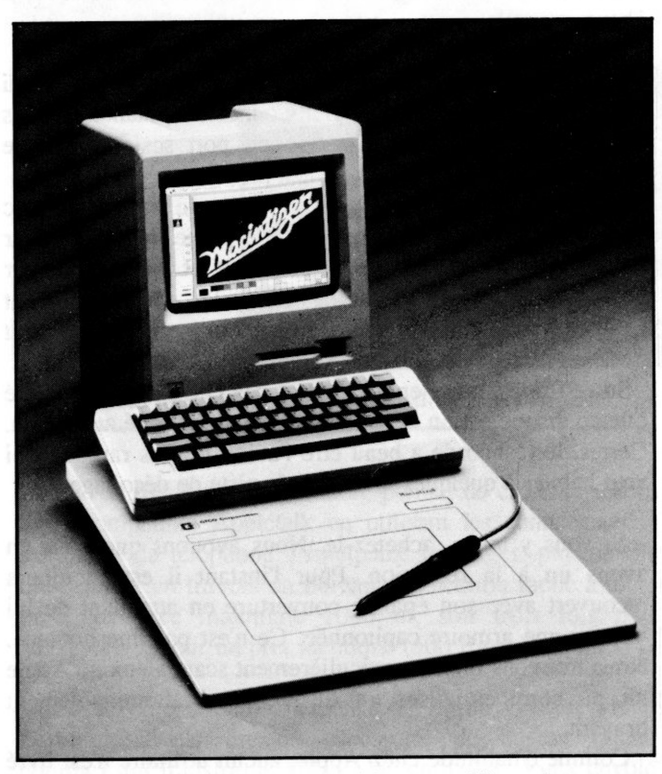
Toy Shop offre des planches à découper de dessins qu'il suffit d'imprimer pour construire des jouets de papier. Le couper-coller comme autrefois avec la bonne odeur de colle.

La Rom décadente est un nouveau journal dédié au Macintosh. Le N°2 est disponible gratuitement auprès de J.L. Caniggia 13008 Marseille.

Mak Fun a l'ambition d'être le "Mac Tutor" français. Le n°1 bis de ce journal est disponible auprès de Rédouane Alami, 1 Place de la Boulaie 94470 Boissy.

Smack est un logiciel de simulation en mode texte qui, en placant les utilisateurs dans des situations où la drogue est disponible, espère contribuer à en dégoûter les jeunes américains.

55 000 Mac, dont 20 000 Mac Plus et 15 000 kits d'extension auraient été vendus en France depuis son lancement en avril 84. Aux USA, il se serait vendu dans les derniers mois de l'année plus de Mac Plus que d'IBM PC AT! Selon des études de marché, le parc installé de Macintosh sera de 2 millions de machines en 1989 tandis que les ventes de logiciels Mac doubleront en 1988.



Macintizer de GTCO est une tablette graphique de carrure professionnelle, qui est compatible avec tous les logiciels et tous les Macintosh. Elle se branche sur le port souris et n'a nul besoin de disquette de démarrage.
Son atout: deux surfaces de travail: 12x17,5cm pour la plus petite et 20x29,7 pour la plus grande. Ces deux formats sont proportionnels à l'écran du Mac. Cette possibilité de choisir son format sur la tablette est notamment intéressante lorsque vous devez reproduire à l'écran un document A4 existant déjà sur papier.
En option, une souris diaboliquement précise avec un réticule et 4 boutons de commande pour le dessin technique ou un stylet pour les dessins artistiques. Encombrement: 39,5x45,5cm. 7200F ht.

Les nouveaux disques durs

Parmi les disques récemment testés par Icônes, il y en a un qui nous a particulièrement séduit: le **Bernouilli 2x20 scsi.**

Il se présente comme un gros lecteur de disquettes de 20. Vous le branchez comme n'importe quel disque dur scsi. Vous introduisez une cartouche de 20 mégas et hop! le voilà qui boote. Dans l'autre lecteur mettez encore une autre grosse disquette de 20 mo. et vous voilà avec 40 mo. en ligne. Cela ne suffit pas ? Eh bien, allez chercher une autre cartouche et chargez-la. Vous voulez faire une sauvegarde? Allez-y! Introduisez une cartouche vierge et sauvegardez la première sur la deuxième etc.

Un véritable plaisir. Malheureusement pas question de le transporter dans un sac de transport et le prix français (50000F environ) ne le met pas à la portée de tout le monde. Cela dit, un rapide calcul fera vite comprendre qu'il s'agit du système le plus intelligent et le plus rentable à l'heure actuelle.

Le scsi Apple tant attendu s'est révelé un produit bien fini comme tout ce que fait Apple. Connecteurs standards, très rapide, système de modification du port scsi par simple introduction d'un trombone, esthétique, etc.

Par contre, pendant l'essai nous avons dû le couvrir avec une couverture en laissant juste une petite ouverture pour l'aération. Infernal! Il vibre follement et son ventilateur siffle autant que le Concorde. Seuls les sourds pourront poser leur Mac sur ce disque comme tout le monde le faisait avec le Hd 20 classique.

Steve Capps, qui vient de rentrer des USA, nous a déclaré que ce disque est un des plus rapides du marché américain. Certes, le Concorde a beau être l'avion le plus rapide, qui veut habiter à quelques mètres de la piste de décollage ?

Si vous y tenez, achetez-le. Nous avouons que nous en avons un à la rédaction. Pour l'instant il est toujours recouvert avec son épaisse couverture en attendant de lui trouver une armoire capitonnée. Ce n'est pas une boutade. Nous trouvons même particulièrement scandaleux qu'Apple ait pu commercialiser un disque aussi abominablement bruyant.

Comme d'habitude chez Apple, aucun utilitaire n'est livré à l'exception d'un accessoire pomme qui vous permet de retrouver un fichier perdu. Facile à utiliser et très performant, ce n'est cependant pas une nouveauté.
Qu'à cela ne tienne! Pensez à la solution Mac Serve (2956F) et à Hfs Backup (560F) si vous en éprouvez le besoin. Bien sûr, ces produits sont à prendre en considération lors du calcul du prix total d'un disque qui ne les possède pas.



Les disques **20 mo scsi Ief** ne vous décevront pas au niveau de la quantité d'utilitaires proposés. Partage de volumes (inutile en cas de possession de MacServe); driver particulièrement rapide donnant l'impression d'être sur ramdisc; système de sauvegarde sur disquettes; système de définitions de groupage de volumes dans une philosophie proche de celle de Symbiotic.

Un des concepteurs, Pierre Crespi, a travaillé ou travaille encore aussi pour Symbiotic, ce qui explique cette ressemblance. La rapidité du driver est dûe à David Hemmo qui a développé l'émulateur Apple II/Mac.

La version interne, comme tous les disques internes, est à déconseiller. Certes, le montage n'exige plus de perçage comme dans le cas de l'Hyperdrive. En 10 minutes on fixe le disque ventilé sur des trous déjà existants et on fixe un connecteur sur la puce scsi qui se trouve juste derrière le connecteur externe du même nom. Pour l'enlever il faut autant de temps, c'est-à-dire peu. Le fait qu'il ne se connecte nulle part sur la carte mère le rend compatible avec toutes les extensions mémoire contrairement à des disque du type Hyperdrive interne, puisque les extentions mémoire lui interdisent l'accès au 68000 sur lequel ce dernier se branche.

Cela dit, la sagesse veut que si vous n'avez pas besoin de le transporter sans cesse, il vaut mieux lui préférer la version externe. Surtout si vous habitez loin du S.A.V. Car s'il est facile d'envoyer un disque pour réparation, dans le cas d'un disque interne il faut envoyer tout le Mac.

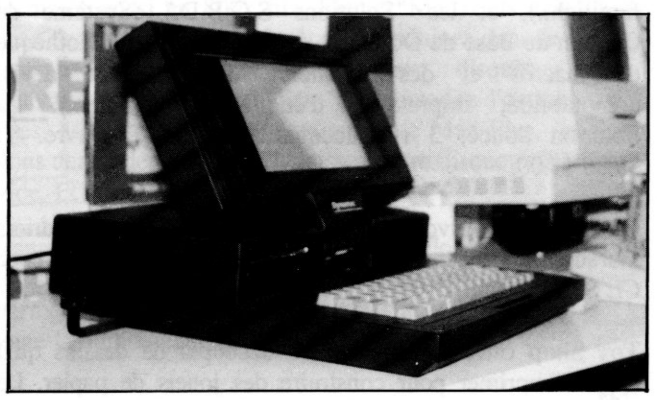
Enfin, sachez que vous devez préférer un disque français ou étranger possédant une filiale française sérieuse. Symbiotic (anglais) possède une important filiale française et aucun problème de sav n'a pu être signalé. Ast (américain) en possède une également et Ief est carrément français.

Tout achat de ce type de produits à l'étranger ou d'une marque peu représentée en France est à proscrire.

Armando Campos



Prochain article: les volumes ont-ils un intérêt ?



Le Dynamac présenté à Londres

AppleWorld : la City adopte le Mac



Proclamé pays de l'année par Apple International, la Grande-Bretagne se met au Mac. Grâce à lui, et au Desktop Publishing, dont 70% du marché est pris par Apple U.K., les revenus de cette dernière ont fait un bond en avant de 67 %.

Beau résultat dans un marché dominé par IBM, Apricot, Amstrad et où les ventes de l'Atari ST dépassent celles du Mac. En Grande-Bretagne, les concessionnaires Apple sont si peu nombreux que la firme de Cupertino, qui y occupe 4% du marché, à égalité avec Olivetti (chiffres de 1985), a ouvert ses propres boutiques. 7 "Apple Center" existent aujourd'hui, 50 sont prévus pour fin 87.

Consécration de la City, fin octobre avait lieu la première AppleWorld au Business Design Center, anciennes halles magnifiquement rénovées avec la "touch of class" des designers anglais. Le marché britannique n'étant pas encore aussi vigoureux qu'en France, cette exposition était d'une superficie nettement plus réduite que notre Apple Expo nationale. Originalité : aucun produit ne pouvait y être vendu, les exposants se contentant de faire des démos.

Les britanniques sont depuis longtemps déjà performants dans trois domaines: l'éducation, les télécommunications et l'édition. C'est donc tout naturellement que ces trois secteurs composaient l'essentiel de l'AppleWorld.

L'éducation anglaise

Simple mais il fallait y penser. Le **Mondem System** reprend le principe des cabines des laboratoires de langues. A partir de son micro, un professeur peut intervenir à tout moment sur l'écran d'un des 16 Macintosh relié au sien. Il suffit que l'élève appui sur son petit boitier "Help". Les cours s'effectuent ainsi directement sur les écrans des élèves qui écoutent le maître dans leur casque. Durant l'expo, les ateliers d'initiation fonctionnaient de la sorte. Un tel système, comprenant l'unité de contrôle et 6 unités élèves vaut environ 20 000 F.

Mac School est un programme complet d'administration d'établissements scolaires qui aide, entre autres, à résoudre le casse-tête des emplois du temps. Cinq modules sont disponibles: fichier bibliothèque (jusqu'à 50 000 livres et 4000 emprunteurs), fichier des présences rempli par chaque professeur via le réseau Appletalk, cahier de notes et édition du bulletin scolaire. Le tout 20 000 francs.

Guide est un mélange de traitement d'idées, style More et de fichier graphique du type Filevision (voir Icônes N°2). Il est conçu pour réaliser des présentations, des visites guidées, des plans touristiques, des manuels d'instruction...Dans un paragraphe cliquez sur le mot qui vous intéresse et une nouvelle fenêtre fait apparaitre un complèment d'information. Sélectionnez de nouveau un élément de texte ou un graphisme et un nouveau développement apparait. Et ainsi de suite. L'intérêt est évident dans l'enseignement : un même document possède plusieurs niveaux de lecture, chacun choisissant d'approfondir ce qui l'intéresse le plus.

Communications : les British Telecom s'y mettent

TelexBox 3 est un boitier-interface qui transforme pour 450£ votre Mac en telex tout en le gardant opérationnel. Vous pouvez recevoir un telex même si le Mac est éteint.



Le business londonien se branche sur la souris.

PhoneNet, de Killy Corporation, permet de créer un réseau local compatible Appletalk en utilisant les connecteurs et les câbles du téléphone. Principaux avantages: plus de fils qui traînent en travers du bureau, connection facile à toute prise, distance maximale 1000 m, soit trois fois plus qu'Appletalk pour un prix identique (500 F par poste).

Vitex développé conjointement par Apple U.K et Trend Communications, est un accessoire de bureau (menu pomme) qui transforme votre Mac en Telex. Vitex envoie vos telex en arrière plan et vous laisse libre de travailler avec un autre logiciel. Un signal sonore ou visuel vous avertit de l'arrivée d'un telex qui est automatiquement enregistré. La même société, AM Technology propose **Vicom**, un intégré de communication qui émule un terminal VT100, permet d'accéder aux services ASCII/TTY et au réseau Prestel, le Télétel anglais. Egalement multi-tâche, pendant que vous envoyez un fichier, un document reçu est imprimé tandis que vous écrivez un message. Les temps de connection sont comptabilisés.

Enfin, preuve que le Macintosh est pris ici très au sérieux, les British Telecom ont inventé le **Qwertyphone** sensé remplacer avantageusement le clavier du Mac. *"The best*

telephony for the best industry standard for computing" (dixit le communiqué de presse des British Telecom).
Le Qwertyphone comprend un téléphone main libre, un modem 300 bauds Hayes et un petit écran luminescent qui sert à envoyer des Qwertygram, petits messages de 4 lignes de 32 caractères, et à comptabiliser vos communications. Il peut faire office de répondeur: en votre absence, le Qwertyphone décroche et invite vos correspondants, équipés eux aussi d'un Quertyphone, à laisser un court message écrit.
Lancé au départ uniquement comme un super-téléphone avec clavier pour mémoriser 250 numéros et adresses, (d'où le petit ecran LCD), le Qwertyphone est maintenant présenté comme un clavier d'ordinateur intégrant le second outil du cadre, le téléphone et son modem.

Si l'idée de regrouper en un seul bloc ses trois objets est séduisante, le Qwertyphone ne serait cependant pas tout à fait une réussite si l'on en croit notre confrére "Which Computer".
Après le Mac-téléphone et télex, le prochain pas sera le Mac-télécopieur grâce aux scanners.

Desktop Publishing : une spécialité british

A l'image de Mac Author développé ici, les britanniques nous proposent de nouveaux logiciels vraiment inventifs.
Ad Make-Up, littéralement le faiseur de publicité, déjà adapté en Francais par **"Macquette"** est un logiciel de mise en page spécialement conçu pour les boutiques d'imprimerie rapide. Il réalise rapidement des cartes de visite, pavés publicitaires, formulaires.
Outre ses réglages au picas près (les anglais aiment la précision typographique), il réalise la séparation des couleurs. Par exemple vos titres et intertitres en rouge et votre texte en noir sortent sur deux feuilles séparées prêtes à être filmées telles quelles. Cette séparation des couleurs va se généraliser sur les logiciels graphiques: SuperPaint en est déjà équipé tout comme Letrapage.
Le gros avantage de Macquette, c'est qu'il peut piloter directement, sans avoir besoin d'une interface coûteuse du type RIP de Linotype, les photocomposeuses suivantes: Compugraphic 8000, 8400 et 8600, Linotron 202 et 101, la gamme Lasercomp (dont la nouvelle Blaser) de Monotype, et DPS. La version adaptée à l'une de ces dernières est livrée avec 7 polices de votre choix.



L' Organiser II de Psion

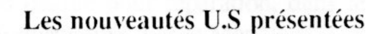
Après Gestetner qui proposait au dernier Sicob un package Mac-Laserwriter-scanner, c'est au tour de Letraset de proposer le sien. "Page and Print" comprend en plus la nouvelle mouture du défunt MacPublisher. **Letrapage** a conservé le fonctionnement de base de MacPublisher II (les ciseaux et l'appareil photo) mais a été complétement refondu ensuite. Il permet de paginer jusqu'à 1024 pages, offre 20 formats, autorise jusqu'à 48 colonnes par page (qui dit mieux? vous en avez déjà vu des journaux à 48 colonnes?) et offre des trames échelonnées de 10 en 10%, ce qui est plus riche que Pagemaker.

Protégé est un logiciel spécialement étudié pour les agences de publicité: mise en page, plans-média avec édition des ordres d'insertion, comptabilité, gestion de la production.
Ethos, de la même société, est quant à lui destiné à la gestion des publications : fichier-comptabilité annonceurs, "chemin de fer" (ordonnancement-planning des pages), gestions des ventes...
TextEffects, développé par MacQueen utilise toute la puissance du PostScript, pour donner à votre typographie des effets d'ombre, de tramés, effectuer des rotations...

Peu de nouveauté du côté du hard.
Symbiotic a présenté le premier disque dur interne 40 mégas SCSI (1700£) avec une promotion commerciale originale: satisfait ou remboursé.

Plus curieux, l'**Organiser II** dû à Psion, la firme à l'origine de Chess, le meilleur jeu d'échecs sur ordinateur. Organiser II est un micro de poche, de la taille d'une calculatrice. D'une capacité maximale de 304 K, il sait échanger des données avec Omnis 3 et Excel via la prise RS 232. Preuve de son utilité dans le commerce (pour relever des prix, noter des commandes... et les transférer ensuite sur votre micro), les grands magasins Marks and Spencer s'en sont équipé.

Les nouveautés U.S présentées



Avec **Cricket Draw** qui produit des trames en dégradé parfait, les textes peuvent subir des rotations au degré près sans déformation. **Super-Paint,** de Silicon Beach Software, combine le meilleur de MacPaint et de MacDraw, offre une vingtaine de nuances de gris et permet de tirer un parti maximal de la Laserwriter.

WriteNow, le programme de traitement de texte conçu par Next, la société de Steve Jobs et commercialisé par T/Maker est écrit totalement en langage assembleur. De ce fait il est très rapide. Repaginer un document s'effectue quasi-instantanément. Jusqu'à 4 colonnes peuvent apparaitre à l'écran. Les caractères vont du corps 4 au corps 127.

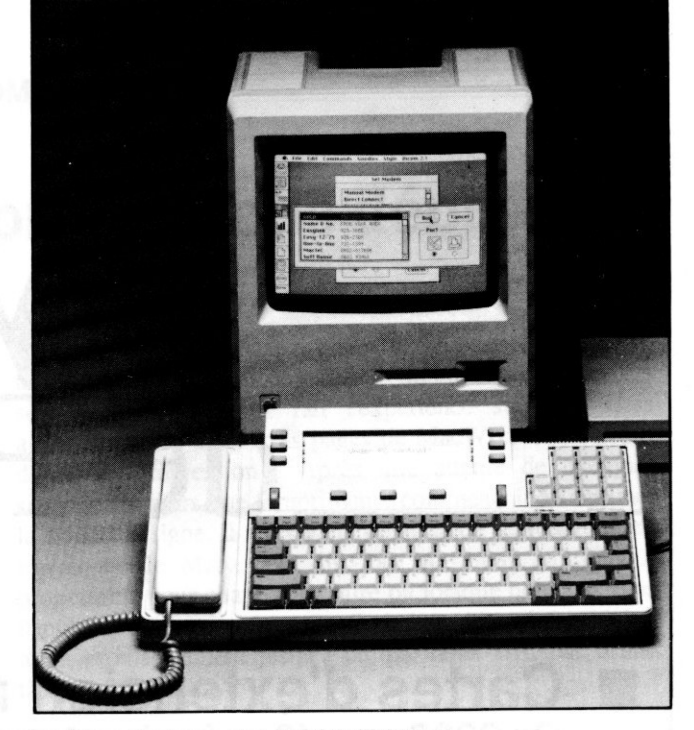
Microsoft Word 3.0 a été présenté en avant-première. Il ne sera réellement disponible qu'au début de l'année prochaine. La vitesse d'affichage est nettement plus rapide et de nouvelles fonctions sont venues l'enrichir: visualisation de deux mini-pages avant impression, possibilité de "customiser" ses menus, c'est-à-dire d'enlever des options que vous n'utilisez jamais pour les remplacer par des raccourcis... Traitement d'idées, mise en page, fonctions mathématiques simples s'ajoutent à la gestion de notes, d'index et de sommaire. La fonction "Context Switching" ressemble

ressemble à la Hotview de Jazz. Avec le Switcher vous collez un élément issu d'Excel, de MacPaint ou MacDraw. Plus tard vous souhaitez le modifier. Vous retournez dans le logiciel et vos changements sont automatiquement reportés dans le document Word 3.0. Le pont avec IBM possède de solides piliers. La fonction "Rich Text Format" permet d'accepter ou de transférer des fichiers avec Word PC et les applications utilisant l'intégrateur Windows tandis que "data exchange" rend possible le transfer de, ou vers, les minis IBM et les gros mainframe.

Avec **Picture Base** vous classez vos dessins dans un fichier et pouvez appeler à tout moment l'illustration qu'il vous faut en tapant son titre dans l'accessoire de bureau "Retriever". Trois échelles sont possibles: 50, 25 ou 12,5%.

RagTime est un logiciel de mise en pages intégrant un tableur doté de 55 fonctions. Il peut être utilisé pour les factures, la conception de rapports financiers...Vous créez vos blocs de colonnes et la fonction "pipeline" permet de faire couler le texte d'une colonne à l'autre. Une fonction "Show page" fait défiler toutes les pages en réduction (jusqu'à 350) et permet de les retravailler. Le foliotage est automatique.

Enfin, attraction du salon, **Le Dynamac**, Mac écran plat, portable BCBG (une coque noire et un écran électroluminescent couleur or très chic) offre de 1 à 4 mega de Ram, un disque dur de 20 ou 40 mega, un modem 300/1200 bauds full duplex aux normes Bell et une sortie vidéo-composite. D'un poids de 10 kilos, il ne possède qu'une alimentation secteur. Ce qui lui fait perdre tout l'intérêt de son utilisation en voyage. Le prix quant à lui n'est pas touché par la miniaturisation : de 35 000 à 50 000F.



Le Qwertyphone des British Telecom

Jean-Pascal Grevet



Les spoolers : pour imprimer sans déprimer



"Connaissez -vous un spooler sérieux ? L'attente devant un Mac qui imprime me donne de sérieuses envies de meutre."

Vous êtes peut-être parmi ceux qui nous écrivent de tels appels au secours. Il est vrai que ce genre de programmes ont été les plus demandés depuis le début, alors que les développeurs les boudaient. Enfin, c'est toutefois chose faite. Il existe aujourd'hui sur le marché un nombre réduit mais performant de spoolers pour ImageWriter I et II (y compris pour celle munie d'une carte AppleTalk) et pour LaserWriter.

Lequel choisir ?

Lorsque vos Macs dialoguent aves vos imprimantes, le fait que ce type de transmission et d'impression soit lent fait attendre inutilement le Mac qui souffre autant que vous de la situation, alors que, méchants que vous êtes, vous n'arrêtez pas de l'accuser de ce dont il n'est pas responsable.

Pour s'en sortir, la solution pour libérer le Mac a été de charger un autre périphérique ou support magnétique de cette tâche ingrate, afin que pendant l'impression vous puissiez continuer à caresser vos Macintoshes dans le sens des touches du clavier.

Nous avons testé à Icônes de nombreuses solutions : un Mac sans écran chargé tout simplement d'imprimer; un vrai Macintosh utilisateur d'un serveur MacServe qui lui envoyait les fichiers à imprimer, ce qui semble d'ailleurs le plus sérieux des systèmes de spooling . Nous voyons mal comment le spooler le plus sophistiqué viendrait à bout d'un mailing exigeant 5-6 heures d'impression. Seule une solution hard (matérielle et non pas logicielle) peut solutionner sérieusement ce problème dit professionnel.

Il existe aujourd'hui pour ImageWriter I et II: MaxRam & Maxprint et SuperSpool sans compter les dédiés qui ne marchent qu'avec le matériel de la marque.

MaxRam & MaxPrint était à l'origine un spooler dédié qui ne marchait qu'avec une carte d'extension de la marque MacMemory et qui heureusement aujourd'hui marche sur toute ImageWriter I ou II et sur tout Macintosh.

Le spool s'installe dans le menu pomme. Après le boot, il suffit de préciser si vous souhaitez le spool actif ou inactif. Vous choisissez actif bien sûr. A partir de ce moment-là, lors d'une demande d'impression, au lieu d'imprimer, le Mac crée d'abord sur disquette, ramdisc ou disque dur un petit fichier appelé fichier d'impression et cela en quelques secondes s'il s'agit d'un court document et le Mac revient à lui aussitôt pendant que ce fichier se charge de l'impression.

Astucieux non ? Le Mac est ainsi libéré pour d'autres aventures pendant que les aiguilles martellent vos oreilles sensibles. Nous avons fait l'expérience suivante: nous avons noirci de texte trois pages de MacWrite et en avons demandé l'impression . Après une attente de quelques secondes et alors que l'imprimante commençait à imprimer la troisième ligne, il nous a été possible de reprendre notre travail sur le Mac. Cela dit, lors que nous quittions le programme pour charger un autre ou lorsque nous quittions l'application concernée sous Switcher, l'imprimante s'arrêtait provisoirement jusqu'à ce que nous arrivions à une tâche stabilisée.

Etant donné que la création du fichier d'impression temporaire est tributaire de la rapidité du support magnétique où cette création s'effectue, il faut savoir qu'il est peu envisageable de le faire sur disquette d'autant que celle-ci doit comporter autant de place disponible que votre document à imprimer est important.

Seul un disque dur et un ramdisc permettent une telle création de fichier temporaire assez vite pour permettre une reprise du travail sans attente et ronronnements mécaniques. Vous avez dit ramdisc ? Les petits malins qui ont développé MaxPrint le livrent avec un ramdisc particulièrement performant, pour ne pas dire le plus performant. La création

du fichier temporaire se fait alors à la vitesse de l'éclair et l'imprimante n'est plus perturbée même si vous quittez l'application.

Compte tenu de la présence d'un tel ramdisc dans le même paquet, ce spooler offre certainement aujourd'hui le meilleur rapport qualité prix.



Le meilleur spool vient de nous parvenir des Usa. Le seul ennui constaté est d'avoir à lancer avant tout SuperSpool qui est une application et ce de préférence en fixant le démarrage sur lui et pas question de le faire une fois sous Switcher sinon: *boom* ...

La création du fichier se fait à la vitesse de l'éclair. L'imprimante n'est pas le moins du monde perturbée, si vous quittez l'application pour charger une autre. L'imprimante n'est plus perturbée pendant que vous switchez une autre application. En clair, si vous venez de lancer une application sous MacWrite,vous pouvez switcher Excel sans que votre imprimante accuse la moindre gêne.

L'accessoire *Print queue* vous permet de gérer la file d'attente des fichiers en cours d'impression. Imaginons qu'après avoir lancé une série de fichiers à l'impression on veuille modifier l'ordre d'impression ou l'arrêter provisoirement ou définitivement. Qu'à cela ne tienne! *Print queue* est là dans le menu pomme pour que vous puissiez agir.

Notre verdict semble sans appel: un spooler enfin professionnel pour Macintosh même s'il est quelque peu plus cher (660F TTC) que le premier cité du fait qu'il ne comporte pas de ramdisc. Ce qui exige une dépense supplémentaire, si tant est que vous en éprouvez le besoin.

La LaserWriter n'a pas été oubliée non plus dans ce concert de spoolers efficaces.

Alors qu'ils créent des fichiers temporaires d'impression, les spoolers de LaserWriter créent des fichiers PostScript qui est le langage de cette imprimante. Pour l'utilisateur le principe est le même: la création d'un fichier temporaire qui permette le dialogue avec la Laser pendant que le Mac n'a d'yeux que pour vous.

Une demande d'impression ne se fait pas attendre. Là encore vous avez la main très vite.

Last but not least, une option nous a beaucoup séduit. Tout ceux qui subissent le réseau AppleTalk le savent bien. Lorsque vous attendez votre impression sur un réseau encombré, vous n'avez qu'à vous tourner les pouces et à prendre votre mal en patience ou alors vous procurer **LaserServe** qui oh bonheur! permet d'agir sur l'ordre de priorité des impressions. En voyant à l'écran la longue liste d'attente de documents à imprimer, grâce à l'accessoire de bureau LaserServe, vous pouvez désormais décider à partir de votre Macintosh : "*halte là! maintenant c'est moi qui imprime* ". Attention! faites vite si vous voulez en profiter dans votre entreprise. Quand tout le monde aura compris pourquoi ce sont toujours vos documents qui s'impriment, que feront-ils? Ils se procureront aussi LaserServe.

Malheureusement, LaserServe n'est pas compatible avec PageMaker, non pas de sa faute , mais parce que PageMaker n'utilise pas un driver standard Apple. La version 2.0 de ce must de la pagination assistée par ordinateur qui est sur le point d'arriver sur nos côtes oubliera paraît-il définitivement ce fichu Aldus prep qui nous empêche de profiter de si belles choses.

LaserSpool de Christophe Droulers n'est pas non plus compatible avec PageMaker, et ce pour les mêmes raisons. LaserSpool ne vous permettra aucune option, il ne permet que le spool pur et simple, ce qui n'est déjà pas si mal.

Vous ne pourrez avec LaserSpool griller la priorité aux utilisateurs du réseau. Il suffit de posséder le driver spécial livré dans le dossier système et de le sélectionner grâce au sélecteur d'imprimante. Tous les matins vous aurez aussi à initialiser l'imprimante en appuyant sur les touches commande-F contrairement à LaserServe qui agit en arrière fond sans aucune intervention de l'utilisateur. L'éditeur nous a promis que la prochaine version de LaserSpool n'exigerait plus cette ennuyeuse initialisation de la LaserWriter.

LaserSpool ou LaserServe? J'en vois déjà qui posent la question? Là où il s'agit de spooler des impressions LaserWriter tout simplement, LaserSpool rendra bien des services et nous le conseillons à ceux qui impriment en monoposte.

Mais s'il s'agit de devenir vraiment maître de ses impressions au sein d'un réseau, s'il s'agit de gérer les files d'attente et de vous permettre d'y intervenir, LaserServe est le spooler dont vous avez besoin.

Ouvrez donc un peu plus votre bourse, puisqu'il vous coûtera tout de même 1495F à multiplier par le nombre de machines dont vous disposez.

Attention aux habitués de Copy II. LaserServe saura faire sa propre police. Il vous demandera d'être gentil de vous en procurer un autre, si vous essayez d'installer la même disquette sur plusieurs machines différentes au sein d'un réseau.

Christophe Droulers a été moins méchant. Seule l'honnêteté de l'utilisateur fera entrer des royalties dans son escarcelle.

Armando Campos



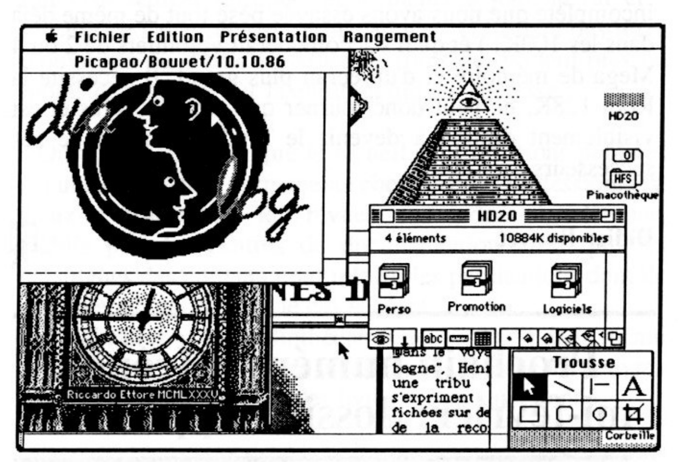
SOFT PARADE

Voici les 10 meilleures ventes de Softmart sur les trois derniers mois:

	Professionnels	Loisirs
1	Excel	Flight Simulator
2	Full Paint	Canal Meurtre
3	Laser Spool	Winter Games
4	Jazz	Strip Poker
5	Sidekick	Bridge 4.0
6	Mouse way	Gato
7	Word	Sargon III
8	File	Awélé
9	Easy 3D	Orbiter
10	Speedy Plus	Mac the Ripper

Servant : la volupté des fenêtres

S L'humoriste allemand G.F.W. HEGEL écrivait avec hauteur dans la préface de la Phénoménologie de l'esprit : *"A la facilité avec laquelle l'esprit se satisfait peut se mesurer l'étendue de sa perte"*. On ne saurait reprocher ni à Apple, ni à Andy Hertzfeld ni encore à Susan Kare de se satisfaire à peu de frais. Servant est là pour prouver le contraire !



Un bureau style Servant avec une fenêtre MacWrite, une fenêtre PageMaker, un dossier ouvert sur le bureau et BigBen en prime, le tout sur fond d'écran MacPaint !

Ceux qui auront eu la chance de découvrir la version 0.79 de ce joyau , qu'Andy Hertzfeld a distribuée en Freeware dans le but d'accélérer la phase de test, avant la date fatidique du 31 octobre (que les petits malins ont déjà contourné en changeant la date), à partir de laquelle il ne fonctionnera plus, auront certainement connu une surprise particulièrement jubilatoire, bien qu'il ne soit pas complet et souffre de moultes bogues.

Mais qu'est-ce que Servant? C'est à la fois un Finder, un Switcher et un ResEdit; le tout, superbement intégré, offre un confort qu'apprécieront les nostalgiques de LISA. Précisons néanmoins tout de suite qu'il n'est pas multi-tâches, contrairement aux bruits qui courent, et qu'il vous faudra toujours un bon spooler pour continuer à travailler pendant vos impressions.

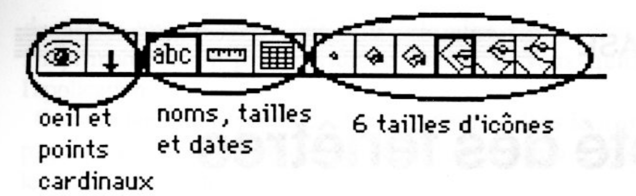
Par contre, pour ceux qui, comme moi, détestent cordialement le Switcher et ses règlages qui rappellent par trop de sombres environnements de type IBM PC (Topview ou MsWin), la facilité d'utilisation est assez splendide. Il suffit de cliquer dans une application ou un document d'une application pour voir, si la mémoire le permet, s'afficher une fenêtre supplémentaire.

La commutation entre applications s'effectue tout simplement en cliquant dans la fenêtre à activer, ou, si une application occupe la totalité de l'écran, en choisissant l'option "Servant" dans le menu pomme, afin de superposer le bureau et de cliquer l'icône de l'application à activer. Cette facilité est fantastique pour les amateurs de jeux : il est assez réjouissant de pouvoir mener en parallèle une partie d'échec, une autre de Reversi et un jeu d'arcades. Pas de problème non plus pour dissimuler quelque bonne distraction derrière une aride feuille de calcul !

Par rapport au Finder, les améliorations consistent surtout dans une meilleure exploitation de l'interface homme-machine. James Curtis et tous les Mac-voyants seront heureux d'apprendre qu'Andy Hertzfeld a pensé à eux : 6 tailles d'icônes sont disponibles dont 2 plus grandes que la normale.

Au lieu des traditionnels ascenseurs et flèches de défilement (mais pourquoi diable ne pas les avoir conservés en plus ?), le déplacement à l'intérieur d'une fenêtre du bureau peut s'effectuer en la faisant glisser au moyen d'un curseur-main. Si l'on relâche le bouton de la souris après avoir amorcé un mouvement, il se poursuit tout seul dans la même direction. On l'arrête par un second clic ou en attrapant une icône au vol.

Une icône de type points cardinaux permet également d'indiquer une direction de déplacement, elle est d'autant plus subtile que seules les directions dans lesquelles se trouvent



La barre inférieure des "menus" de Servant.

des objets sont indiquées ! Sa petitesse la rend néanmoins assez difficile à utiliser et finalement moins pratique que les bandes de défilement.

L'oeil sert à afficher une vue réduite de la fenêtre et à y positionner le champ de vision (comme dans l'option "afficher la page" de MacPaint). Le choix de l'information affichée sous les icônes des dossiers et documents s'effectue en cliquant dans des pictogrames représentant les notions de nom, taille ou date.

Mais la grosse surprise (qui se révèlera également précieuse pour les Mac-voyants) provient de l'utilisation de l'option "parole" de Servant. Avec Macintalk et un niveau sonore suffisant, on entre tout à coup dans un autre univers. Dès qu'un choix dans un menu ou un objet du bureau est sélectionné, une voix l'énonçe clairement et distinctement. La prononciation de vocables gaulois par cette voix magnifiquement texane est naturellement assez hilarante (à quand un Macintalk berrichon ?).
Cette magie cesse malheureusement dès que l'on entre dans une application (ce qui est dommage : il eut été bien agréable de se faire relire un texte en le sélectionnant...).

Au rang des gadgets amusants, il convient de citer la possibilité de personnaliser encore plus le bureau en prenant un dessin MacPaint comme fond d'écran. A n'en pas douter, la plaisanterie déroutante consistant à choisir pour ce faire une hard-copie d'écran rencontrera un succès assuré !

La partie éditeur de ressources de Servant se limite pour le moment à l'affichage des icônes de Susan Kare, et à la possibilité, à partir du menu rangement, de modifier à sa guise l'icône de n'importe quel document ou dossier.

Il est évident qu'un environnement aussi confortable ne peut qu'être gourmand en ressources (la version très incomplète que nous avons essayée pèse tout de même déjà dans les 100K!) et qu'il s'accomoderait volontiers de 2 ou 4 Mega de mémoire et d'un écran plus grand. Il nécessite la Rom 128K, ne peut donc tourner que sur Mac Plus et est visiblement destiné à devenir le Finder standard de ses successeurs.

Didier Bouvet 

Prochain numéro d'Icônes mi-février: dossier AppleTalk



Professional Bibliographic System : la gestion de catalogues

Au sens large, une bibliographie est une liste de documents traitant d'un ou plusieurs thèmes. Le journaliste, le chercheur scientifique, l'étudiant qui veulent travailler sur un sujet ou l'enseignant qui veut rédiger un cours et le mettre à jour au fur et à mesure de l'avancée des connaissances collectent des titres d'ouvrages ou d'articles, voire de films qui portent plus ou moins directement sur la question qui les intéresse.

On peut même dire que le recueil d'informations publiées est une occupation permanente chez certains professionnels. Ceux-ci parcourent les revues, les index signalétiques établis par des centres de documentation ainsi que les catalogues des éditeurs pour relever les publications dont ils pourraient avoir besoin, le cas échéant.

Les libraires et les bibliothécaires peuvent agir de la même façon pour rendre service à un client qui cherche les oeuvres d'un auteur particulier ou des livres sur un sujet donné.

Le "Professional Bibliographic System" convient parfaitement à ces personnes puisqu'il permet de composer des catalogues raisonnés et opérationnels de titres en suivant les normes établies en matière de référence bibliographique.

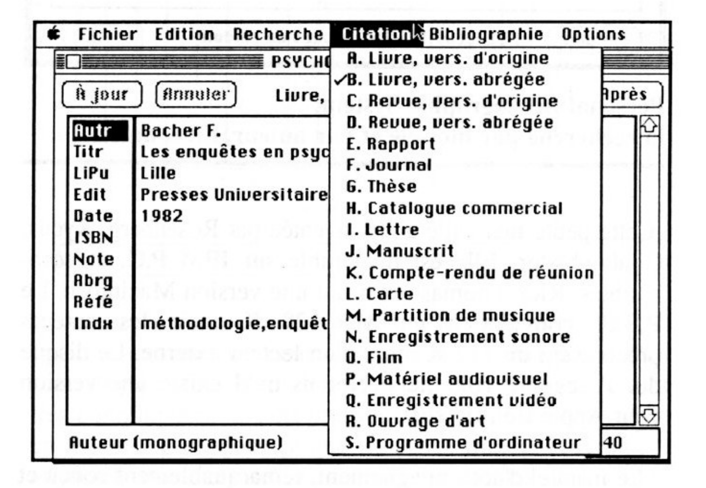
L'enregistrement des données se fait dans une pièce maîtresse du sytème : la fenêtre-fiche à partir de laquelle on peut faire un certain nombre d'opérations. Elle est modifiable par une commande "citation" qui offre dix-neuf types de fiche puisqu'on ne catalogue pas de la même façon un film, une lettre, un livre, un logiciel ou une thèse.

Prenons un exemple très simple, la référence abrégée d'un ouvrage. J'inscris devant les mots: auteur, titre, lieu d'édition, nom de l'éditeur, date de publication, cette référence n°1 : *Serge Moscovici, La psychanalyse, son image, son public, Paris, P.U.F., 1961.* S'agissant d'un texte sur la représenta-tion sociale, je le répertorie dans un dossier "psychologie sociale".Désormais, je le trouverai en ouvrant celui-ci. J'aurais pu indiquer son ISBN puisque le logiciel m'en donne la possibilité. Je peux aussi l'indexer , par exemple avec les mots-clés: psychanalyse, représentation, enquête.

Supposons que j'ouvre deux autres fiches sur lesquelles j'inscris respectivement les références suivantes : N°2, *Serge Moscovici : L'Age des foules, Paris , Fayard, 1981* (index: foules, chef) et N° 3 : *Serge Tisseron: Tintin chez le psychanalyste, Paris, Aubier, 1985* (index: psychanalyse, analyse de contenu). Si je souhaite sortir de ma bibliographie les livres traitant de la psychanalyse, une fonction me permet d'en extraire les titres N°1 et N°3 a partir du mot-clé "psychanalyse". De même je peux sortir les ouvrages N°1 et N° 2 en prenant comme base de recherches le nom d'auteur: Moscovici.

Le P.B.S. utilise les principes de l'algèbre booléenne: et/ou. Si je reprends trois index: méthodologie "et" enquête "et" psychologie sociale, j'appelle uniquement les ouvrages recoupant les trois domaines. Avec "ou" j'obtiendrais l'ensemble des titres indexés sous chacun de ces trois termes.

L'astérique affecté à un mot-clé rend celui-ci sensible aux mots proches contenus dans mes fiches : par exemple *"comput*"* réfère à computer , compute, computation,



Les rubriques des différents types de fiches sont sélectionnées via le menu "Citation"

computing et *"*verse"* retiendra: inverse, reverse, traverse.

Je peux également imprimer ma bibliographie entière ou seulement la partie que je viens d'en retirer.

Une fois créées, les fiches peuvent subir des modifications: il est facile d'ajouter des mots, d'en retrancher, d'imprimer certaines parties en italique ou soulignées .

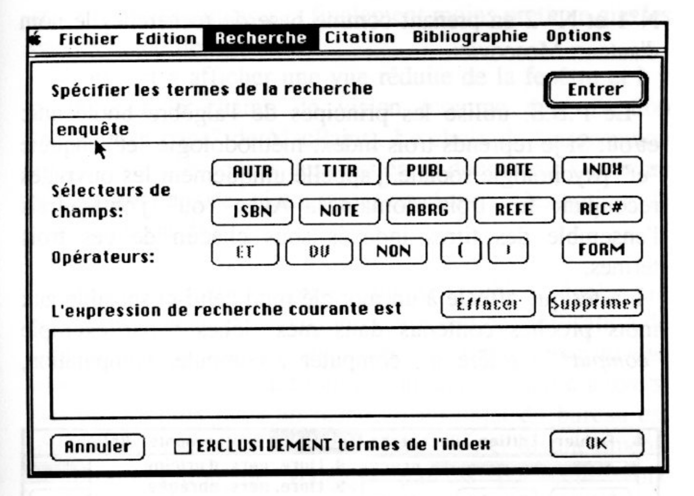
Bien d'autres opérations utiles telles que la mise en ordre alphabétique ou numérique sont possibles .Bien sûr, nous ne pouvons pas dresser l' inventaire complet des services offerts par le programme dans cette courte présentation.

L'intérêt du logiciel est évident : par exemple, un libraire connaîtra en quelques secondes les titres d'un auteur qui se trouvent dans son stock (ce qui est déjà possible avec certains logiciels). Mais grâce à l'index du P.B.S., ce commerçant pourra dire à un client qui le lui demande s'il dispose, dans ses rayons, d'un ouvrage sur l'angoisse face à

l'informatique (index: angoisse/informatique).

Une fois le livre vendu la fiche sera effacée. De même, les enseignants ou les journalistes auront à leur disposition des listes de documents faciles à manipuler qui correspondent à des thèmes précis sur lesquelles ils doivent écrire. Et assurément, ce programme s'adresse à tous les documentalistes.

En cas de difficulté,un mode d'emploi présent dans le système aide l'utilisateur. Toutefois il est indispensable de lire le manuel d'instruction



Personal Bibliographic System: la recherche par mot-clé et par auteur, titre, date...

Cette petite merveille a été inventée par Rosenberg, Rycus, Ghalambador. Elle est disponible sur IBM P.C. et compatibles. Rick Thomas en a fait une version Macintosh. Le P.B.S. convient à un Mac-128 K mais les auteurs préconisent un 512 K muni d'un lecteur externe. Le disque dur l'accueille volontiers. Notons qu'il existe une version pour Apple IIe , IIc et III.

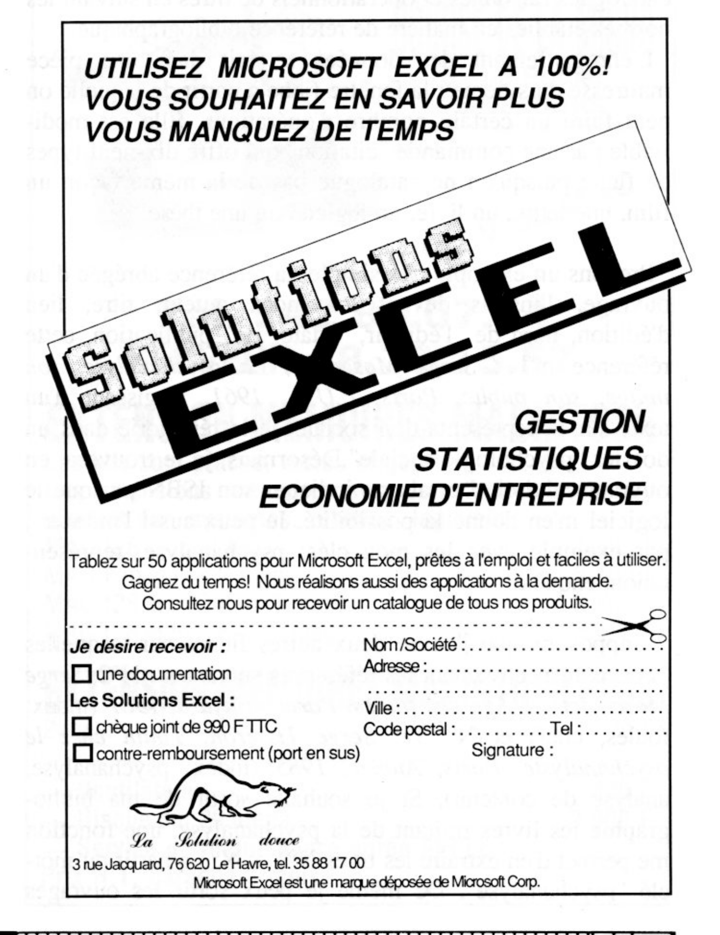
Le manuel d'accompagnement, remarquablement conçu et présenté, brille par sa clarté. Malheureusement, il n'est pas encore traduit de l'anglais, bien que le logiciel existe déjà en français.

Le tout a été commercialisé par Personal Biblographic Software Inc., P.O. Box, 425O Ann Arbor, Michigan, 48 1O6. Il coûte 295 $ pour la version IBM et Mac, 195 $ pour Apple II et III.

Pour l'Europe l'importateur est : Elsevier Science Publishers B.V. , P.O. Box 1991,1OOO B.Z. Amsterdam, Pays-Bas, Tel: (O2O) 5862911. L'importation du P.B.S. en France serait bienvenue. En ce cas la traduction française du manuel serait nécessaire.

Régis Dericquebourg





Studio Session : le "papier à musique" de Steve Capps

Steve Capps a plusieurs cordes à sa "guitare". Nous ignorions nous-mêmes que la musique et la digitalisation des sons étaient à ce point un de ses centres d'intérêt qu'il a développé une version personnelle de Studio Session. A l'aide d'un MacPlus relié à un ampli et deux enceintes, il nous a montré comment le clavier de son Mac pouvait devenir celui d'un orgue électrique.
Nous n'avons pratiquement pas touché à son texte qu'il a écrit directement en français (il le parle depuis seulement trois mois) de peur d'en supprimer la saveur.
Que les lecteurs veuillent bien excuser ses fautes.



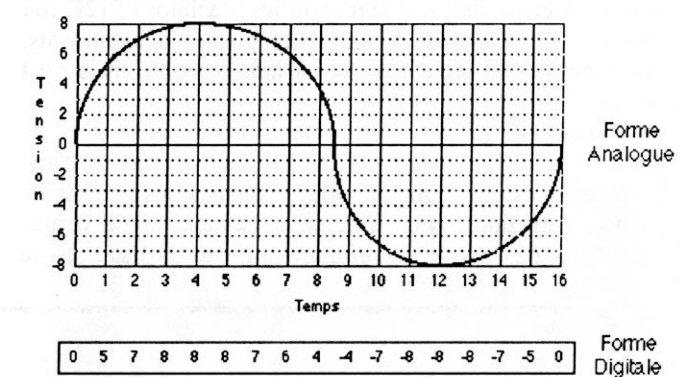
Comment? Un autre programme de musique? Qui a besoin d'un tel programme aprés MusicWorks, ConcertWare, Deluxe Music Construction Set, ConcertWare Plus...? Tous les programmes sentent le même et on en devient fatigué après une semaine.

Attendez, il y avait un autre programme qui semble un magnétophone et le son, c'était chouette. Il s'appelait «Jam Session» et il faisait la musique comme les disques. Mais, il y avait seulement six chansons et beaucoup plus de buggs. Et sans editeur il était trés limité. Pourquoi, les programmeurs ne finissent jamais le logiciel?

Dans le mois de Mai, «Studio Session» est sorti. Il a un éditeur, le même «player» que Jam Session, plus de chansons que de buggs, et le son est un peu mieux. C'est complètement différent des autres programmes de musique car il n'utilise pas le «Sound Driver» dans la ROM; donc la methode utilisée pour la production du son est nouvelle. Les sons sont enregistrés des véritables instruments dans un studio; ils ne sont pas synthétisés. Aussi, Studio Session fait la musique de six voix en place de quatre voix de les autres. En fait, il y a six pistes comme un magnétophone dont chacune peut avoir beaucoup d' instruments. Si on avait la mémoire, on pourrait créer un petit orchestre sur le Macintosh.

Une petite leçon de son d'ordinateur : Les ondes de son sont créées par le haut-parleur oscillant selon la tension donnée. La tension peut être produite par un microphone ou peut être un disque. Mais, en place d'un disque fournissant la tension, l'ordinateur crée la tension d'une liste de numéros. Il y a une puce qui s'appelle un «DAC» (Convertisseur Digital à Analogue) qui prend un numéro et donne la tension correspondante. En fait, l'inverse est possible. Pour une tension donnée, une autre puce produit le compte correspondant. Par exemple dans un studio, un chanteur chante. Un microphone produit une tension qui suit le son et un ordinateur l' enregistre comme des chiffres. Et puis les même numéros sont donnés au «DAC» et voilà, une tension qui est la même que celle du studio. Ça c'est une description simple d'un «compact disque».

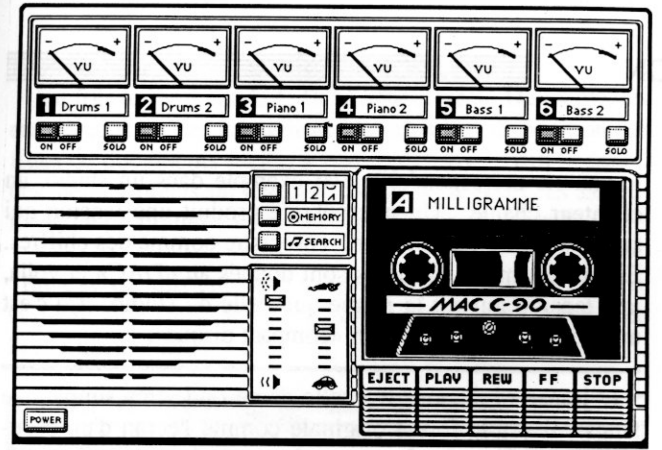
L' image ci-dessous est celle d'une onde trés simple : le sinus. Il y a la forme originale comme l'écran d'un oscilloscope. C'est la forme analogue qui est continue; la tension change un peu à chaque instant n'importe comment c'est petit. Mais, pour l'ordinateur, il faut diviser l'onde en instants égaux. La tension à chaque instant donne les chiffres au-dessous dans la forme digitale. Avec les numéros comme ça, le Macintosh peut rejouer une approximation du sinus.



Les numéros peuvent être créés par formule mathématique (synthétisée) ou on peut simplement les enregistrer d'un son. Bien sûr les formules pour une note d'un piano sont trés compliquées et il est presque impossible de synthétiser un tel son. C'est pour ça que les sons synthétisés semblent artificiels comme tous les autres programmes de musique sur le Macintosh. Avec les sons enregistrés comme Studio Session, la musique est moins artificielle.

Studio Session prend le concept d'un «compact disque». Par exemple, un instrument de Studio Session est enregistré à onze mille fois par seconde (le «compact disque» utilise une fréquence plus de quarante mille fois par seconde). Si on jouait la même liste de numéros à la même fréquence, le son original serait entendu. Mais, si on jouait la liste deux fois plus vite, on entendrait le même instrument à une octave plus haut. Il s'en suit que toutes les notes de la gamme sont produits en utilisant d'autres multiplicateurs.

En principe, c'est facile. Mais il y avait beaucoup de pièges avec cette technique. Quand la fréquence de reproduction est double, la durée est divisée en deux. Une note enregistrée comme une noire devient une croche, etc. Ressemblant, peut-être une croche a été enregistrée et la musique a besoin une blanche. Le logiciel doit tendre les sons par répétant en une portion. Aussi, le mélange des harmoniques change beaucoup à chaque registre de quelques



Studio Session

instruments. Cette méthode n'y réfléchit pas correctement. Pour les instruments comme ça, plusieurs enregistrements ont été faits. Finalement, à onze mille fois par seconde, la quantité d'information est énorme. Un coup d'une cymbale prend deux secondes et il se "coûte" plus de vingt mille octets. A cause de ça, il faut avoir un Macintosh 512K (ou mieux). Et, il y a deux disquettes pleines d'instruments. Alors un second lecteur n'est pas indispensable mais c'est mieux.

Les deux disquettes d'instruments contiennent plus de soixante enregistrements. Il y a toute les pièces d'une batterie : plusieurs tambours, des cymbales, les percussion latino-americaines, deux sifflets, un battement de mains, etc. Il y a des bois comme une clarinette, un hautbois, le saxophone et une flûte. Et, bien sûr pour le Rock: un piano, un piano électrique, plusieurs synthétiseurs, des guitares et une basse électriques. Si ce n'est pas suffisant, on peut acheter un autre produit qui s'appelle «SoundCap».

C'est un appareil qui prend les sons d'un microphone ou d'une cassette et il fait les fichiers d'instrument pour Studio Session. Avec lui, on peut enregistrer n'importe quoi : un instrument, la voix humaine, le son d'une sirène. Dans SoundCap, il y a plusieurs effets sonores qui peuvent être utilisés pour changer les enregistrements. Beaucoup de la musique courante utilise les sons comme ça, par exemple la musique de Thomas Dolby.

La troisième disquette de Studio Session contient l'Editeur, le Player, les chansons et le Systeme, Finder, etc. Les chansons peuvent être jouées par l'Editeur. Donc on passe la majorité du temps dans ce programme. Le Player est seule- ment bon pour les démonstrations. Il y a plus de vingt chansons dont la plupart sont originales. Aussi, un database existe dans l'Editeur qui a des parts de quelques chansons. Avec lui, on peut composer des chansons même si l'on ne connait pas la musique. Finalement, il faut acheter un fil qui fait la liaison entre le Macintosh et votre stéréo. Le petit haut-parleur dans le Macintosh n'est pas suffisant pour Studio Session. Le son avec un stéréo est incroyable et je souhaite seulement que vous puissez l'entendre au lieu de le lire.

Steve Capps









N°1 - Janvier 87

La lettre de l'édition électronique

Marché. Selon Interconsult, le marché américain de l'édition électronique se partageait en 1985 entre Rank Xerox (43,9%), IBM (26,3%) et plus loin Computer Graphics (5,9%), Hewlet Packard (5,3%) et Apple (4,4%).

"Grapheur" n'est plus une marque déposée. Ce terme a souvent été utilisé pour identifier les logiciels de graphiques de gestion. Les utilisateurs de ce mot ayant été pris à partie par les avocats représentant une personne qui l'avait déposé comme marque, ont cessé de l'utiliser. Récemment, les Editions Cedic-Nathan ont elles aussi été sommées, suite à l'utilisation fréquente par Hervé Thiriez de ce terme dans son son "Guide pratique d'Excel", de retirer cet ouvrage de la vente. Ni plus ni moins! Une recherche menée par l'auteur ayant prouvé que "grapheur" avait été utilisé de façon générique avant la date du dépôt de marque, le plaignant a bien évidemment retiré sa plainte.

La première banque d'images textiles vient d'être créée au centre Art et Industrie de Tourcoing. 54 000 dessins de tissus classés par thèmes sont accessibles sur vidéo-disque relié à un micro. Les musées textiles de Lyon et de Toulouse se sont associés à l'opération.

Gixi Image. Les parfums Christian Dior viennent d'installer dans leur très important département communication deux systèmes de création graphique Gixi Image (à partir de 130 000 F). Ces systèmes basés sur IBM PC XT ou AT sont destinés à créer en interne toutes les conditionnements de produits, stands et présentoirs qui forment l'image internationale de Christian Dior.

IBM PC

L'écran pleine page Rem Simplifax, de la société du même nom, s'adapte à tout PC. D'une résolution de 720 x 1456, il est compatible avec les cartes CGA et Hercules. Tél: 42.66.22.47.

Personal Publisher, à ne pas confondre avec ClickArt Personal Publisher (les deux firmes sont en procès) est un logiciel de mise en page très professionnel, entièrement francisé. Livré avec un traitement de texte intégré, Spellbinder, Personal Publisher accepte tout document Word, Textor, Wordstar, Visio III PC et tous les fichiers ASCII ainsi que les graphiques de Lotus 1.2.3. et les dessins issus de PC Paintbrush.L'interlignage et la chasse sont variables, l'approche modifiable. Configuration minimum: 384K de Ram et carte graphique. 8900F HT. Distribué par Software Technologies. Tél: 47.04.30.10.

Newsroom, qui tourne également sur Apple II et Commodore 64 est à éviter, du moins dans sa première version, très simpliste. Celle-ci s'est néanmoins vendue à 250 000 exemplaires, rien d'autre n'existant à l'époque. Newsroom-Pro, la nouvelle version (livrée avec 2000 dessins prêts à l'emploi) pour PC XT et AT devrait être d'un meilleur niveau.

Transformez votre PC en télécopieur. Grâce à la carte Pastel conçue par Léanord vous pouvez envoyer des textes à un télécopieur et en recevoir de celui-ci. Avec un scanner et une carte créée par Panasonic ou Datacopy, vous pouvez même envoyer des images. Et bientôt un scanner et un modem suffiront à faire de votre micro un télécopieur.



Non contents de cracher du papier au kilomètre, les micros vont désormais en avaler autant. "Apprenez à lire à votre PC" telle est l'accroche de la publicité du PC SCAN créé par Dest. Ce scanner, de la taille de votre moniteur sous lequel il peut se placer, est capable de reconnaître 20 polices de caractères standards. Il recopie votre texte-papier dans un logiciel de traitement de texte dix fois plus rapidement que la meilleure dactylo. Le Dest PC SCAN, qui est également capable de digitaliser des graphiques, peut aussi servir à transférer des fichiers entre deux ordinateurs incompatibles. 40 000F environ.

Topview à la poubelle ? D'après certaines rumeurs, IBM s'apprêterait à abandonner son intégrateur Topview pour le remplacer par Windows conçu par Microsoft.

L'éditeur de Wordstar, Micropro, va sortir un paginateur fonctionnant sous Windows.
Ashton-Tate (Dbase III) va également sortir le sien.

Graphiprint est un logiciel capable de calculer jusqu'à 700 devis d'imprimerie en 90 secondes et de sortir le meilleur. 48 000 F. Graphisoft Tél: 38.84.21.41.

Le PostScript s'impose de plus en plus comme le langage standard de description de pages. Avant d'acheter une imprimante laser, vérifiez donc sa compatibilité avec celui-ci.

Istar et VersaScan, les logiciels accompagnant les versions IBM PC XT/AT et Macintosh des scanners MS 200 et MS 300 de Microtek sont disponibles en français. Un chargeur automatique de documents à digitaliser (50 pages maxi) pour le MS 300 est commercialisé au prix de 2200 F.
Le MS 300 (300 points au pouce, 32 niveaux de gris) est vendu 23 625 F par Micro Technologie. Tél: 1.48.23.15.24

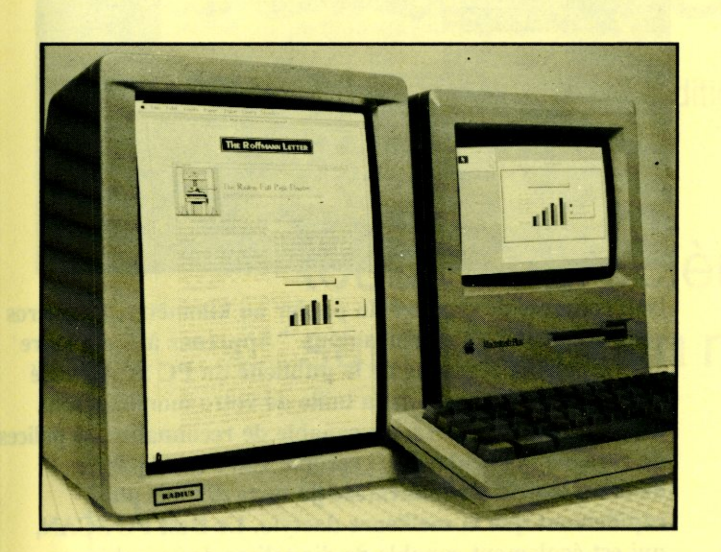
MACINTOSH

Les nouveaux produits Apple seront présentés aux concessionnaires et à la presse du 24 au 26 janvier en Tunisie.

Deux nouvelles imprimante à laser devraient être annoncées: l'une, bas de gamme serait proposée à 2000 $; l'autre offrirait une résolution de 450 points au pouce et le format A3 pour 10 000 $.

Laser au format A3. L'imprimante à laser LZR 2665 de Dataproducts, compatible PostScript, permet de travailler sur du format A 3 et posséde 13 polices résidentes.
160 000F environ.

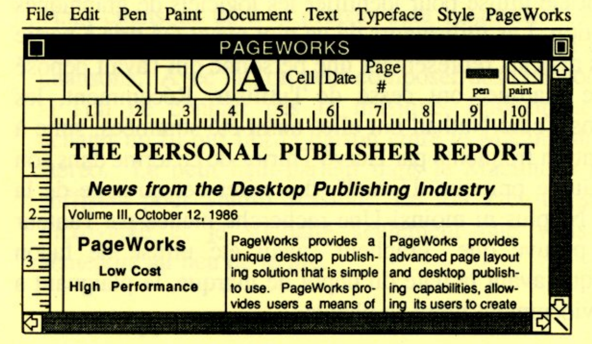
La Laserwriter doit être rodée. Si vos premières copies sont palôtes, imprimez 100 à 200 feuilles du même document pour avoir des textes bien noir.



L'écran A4 Radius, conçu par d'anciens d'Apple (dont Andy Hertzfeld et Alain Rossmann) sera disponible en janvier auprès de P. Ingenierie (23 900F). Il fonctionne en continuité avec l'écran d'origine où l' on peut avoir ses outils et accessoires tandis qu'une pleine page est affichée sur le Radius. Contrairement au Megascreen, qui nous semble nettement moins intéressant, car plus cher et trop volumineux, la barre des menus peut s'afficher dans une taille (16 points) adaptée à celle de l'écran dont la résolution est de 640 x 864.

Scanner Agfa S200. La nouvelle version de MacScan, le logiciel qui pilote le scanner S200 est arrivée. On dispose à présent d'une mini palette d'instruments du type MacPaint: une flèche de sélection, un crayon, une gomme et la main pour se déplacer sur le document. La retouche de document se fait en direct sur la digitalisation.
L'autre amélioration, de taille celle-là, consiste à partir de MacScan, à enregistrer directement la digitalisation obtenue au format PageMaker afin de la récupérer ensuite dans PageMaker avec la fonction Placer. 27 800F

Abaton Scan 300 est commercialisé avec un logiciel compressant vos fichiers d'images digitalisées de 60% pour gagner de la place. Comme pour le scanner Microtek, la reconnaissance de caractères est en cours de développement. 23 900 F. P. Ingenierie.



PageWorks de MegaHaus: la mise en page sur Apple IIGS

APPLE II GS

Beaucoup de softs sont annoncés pour ce petit frère du Mac. Outre une nouvelle version d'AppleWorks intégrant une fonction mailing et VIP Professional, un clone de Lotus 1-2-3, plusieurs logiciels de mise en page sont en cours de développement. NewsMaker, de Broderbund (qui va sortir Drawing Table, un MacDraw-like) permet d'imprimer en couleur sur Imagewriter II et en noir sur toute imprimante à laser PostScript.
Une tablette graphique, fonctionnant avec un stylet sans fil, vient d'être créée par Kurta. Le même modèle existe pour Macintosh.

ATARI ST

Fleet Street Editor, qui tourne aussi sur PC 512K, nécessite l'achat supplémentaire d'un driver pour fonctionner avec la Laserjet d'HP ou toute imprimante Postscript. Une version plus poussée, Fleet Street Publisher, qui tourne déjà sur Amstrad PCW sera bientôt proposée.
1ST Word, traitement de texte multi-fenêtrage, est enfin disponible en français.
The Graphic Artist (495$) est un logiciel de mise en page professionnel spécialement créé pour le ST.

AMIGA

LaserUp Graphics (80$) permet d'imprimer à n'importe quelle échelle une image plein-écran sur toute imprimante laser compatible PostScript. Laser Utilities (40$) rassemble des procédures PostScript pour formater du texte sur la LaserWriter d'Apple.

Mac Auteur est-il à la hauteur ?



Dès le départ, je m'énerve. Aprés avoir entré Mac Auteur dans mon disque dur, (oui, bonne nouvelle, ce logiciel a prévu son installation facile sur disque dur) je veux voir une première feuille. Et là ça recommence " le document a été lu sur un autre système". Il faut lui donner le temps de le transcrire. Hélas, c'est valable pour tous les documents qui seront lus.

Pas question de vouloir utiliser Mac Auteur comme un traitement de texte classique. Il s'apparente un peu à ses frères ainés que sont PageMaker et Ready Set Go; car il est impératif de formater une feuille et donc de préparer son cadre de travail afin de pouvoir s'y installer et s'y trouver comme une icône dans son Mac.

Avant d' utiliser correctement Mac Auteur, il faut passer par une feuille de travail appelée 'Préparation-type". Là se trouve le plus dur à réaliser. Les "prépas" types peuvent convenir à tout type de document : lettre à en-tête simple ou contenant un logo, travaux de script, carte de restaurant... Chaque "préparation type " va donc contenir plusieurs zones de travail . Ces zones seront affectées d'un nom et une "feuille de style" sera attribuée à chacune. Cette "feuille de style" contient toutes les données concernant le type et la taille de caractère, la marge en tous sens , la pose de taquets de tabulation, etc.. C'est comme si, lorsqu'un peintre voulant réaliser un tableau, prenait des repères sur des feuilles de brouillon qui lui serviraient de feuille de travail, qu'il pourra rassembler lorsqu'il le voudra pour entamer son tableau définitif.

Si je poursuis cette comparaison avec un peintre, je constate qu'en outre, pour disposer l'oeuvre dans son cadre, celui-ci aura besoin d'y créer ses volumes-repères qui contiendront les croquis spécifiques à chaque zone du tableau. Mac Auteur appele ces zones des "réserves". Chacune peut être un emplacement modulable avec plusieurs caractéristiques : texte ou graphique.

Bien sûr, la barre des menus contient des spécificités particulières à ce logiciel , ainsi que toutes les fonctions classiques de tout traitement de texte. Mais il y a une fonction essentielle qui manquait cruellement jusqu'à présent dans tous les traitements de texte, et qui enfin voit le jour dans ce logiciel. Celle qui transforme les majuscules en minuscules et vice-versa. Là, bravo et merci. Vos lignes erronées ne devront plus être refaites complètement si vous avez laissé la touche majuscule enfoncée.

D'autres particularités propres à Mac Auteur le rendent intéressant pour certaines professions: indices et exposants sur 7 niveaux avec réduction automatique de la force de corps (pour les mathématiciens, ingénieurs...), possibilité de biffer du texte (pour les hommes de loi), de compter les mots, les signes, le temps passé... (pour les journalistes), fonctions typographiques poussées comme le crénage ou "kerning" (rapprochement de deux caractères, un A et un V par exemple)...

Si la plupart des exemples de ce logiciel semblent faciles à réaliser, j'ai pourtant perdu beaucoup de temps avant de comprendre (car rien ne l'indique dans le manuel) qu'une feuille de style pouvait être aussi affectée à une réserve. Aprés avoir compris cela, tout devient plus facile.

Si je veux faire ensuite un courrier, je n'ai plus qu'a puiser dans mes préparations-type le modèle qui me convient. J'ai aussi beaucoup apprécié le fait de n'être pas obligé, à chaque fois que j'avais à écrire une lettre, de re-calculer les divers emplacements rendus nécessaires par la normalisation. C'est fait une fois pour toute.

Mac Auteur ne peut prétendre remplacer le fabuleux Page Maker. D'ailleurs je ne pense pas que les distributeurs veuillent le positionner comme tel. Mais, avec très peu de temps à passer sur sa documentation, on peut commencer à l'utiliser correctement, surtout pour des préparations aussi simples qu'une disposition de lettres, ou une présentation d'un bon de livraison, facture, reçu etc...(mais Mac Auteur ne calcule pas). L'avantage, dans ce cas, c'est que la préparation-type de chaque document va pouvoir rester en mémoire, sans aucune autre mention propre à un document précis. Facile alors de remplir les espaces vides.

L.réserves4

A propos de L.réserves4

Nombre de pages du document	: 1
Nombre total de mots dans le doc.	: 182
Temps total passé sur ce document.	: 39min.
Nombre de lignes du document.	: 43
Nombre de signes de document.	: 1181
Nombre de séances de travail	: 3
Début de cette séance (H.&D.)	: Mer 6 aoû 1986, 16:38
Temps passé sur le doc. maintenant	: 1min.
Nombre de mots tapés maintenant	: 12
Séance précédente (H.&D.)	: Lun 28 jui 1986, 13:05
Temps passé la dernière fois	: 6min.
Nombre de mots tapés la dernière fois	: 10

Page 1 Mots 182

La fenêtre de suivi du document Mac Auteur

A mon avis, il ne faudrait pas se lancer dans l'aventure de la création d'un journal ou de tout document aussi complexe qu'une revue avec des positionnements de texte différents pour chaque page. Car là, l'avantage de l'utilisateur serait non seulement nul, mais cela deviendrait très vite fastidieux.

Mac Auteur est parfait pour un travail répétitif simple. L'avantage de pouvoir incorporer des dessins, des logos, ou des images digitalisées est très intéressant. Surtout si ces dessins doivent être reproduits sur tous les documents d'un même type.

Créé par les britanniques d'Icon Technology, Mac Auteur est un traitement de texte élégant et précis qui rendra bien des services aux professionnels de l'écriture.

Quant à ses fonctions de mise en pages, un peu lourdes, je suis plus plus réservé.

Jacques Setruck

Mac Auteur (1950F HT) est distribué par Italsoft 114 Bd A. Blanqui 75013 Paris. T: 47.07.35.65.

Les caractères PostScript d'Adobe



Après l'Helvetica, Times, Courier et Symbol, caractères intégrés dans la mémoire de la Laser-Writer, 21 nouvelles polices conçues par Adobe System, créateur du langage PostScript, viennent s'ajouter à la bibliothèque typographique des logiciels et imprimantes compatibles PostScript.

Ces polices, disponibles auprès de P. Ingenierie pour 1950F chaque, à l'exception de l'Helvetica Condensed (3950F) et Sonata (1000F) , tourneront bientôt sur IBM PC. Elles sont licenciées de Mergenthaler et International Typeface Corporation, deux des plus grands éditeurs de polices de caractères (les cinq premières signalées par un + sont résidentes dans la LaserWriter Plus).

Un programme permet de les installer sur une imprimante ou une photocomposeuse donnée. Sur le Macintosh, l'utilitaire "Font/DA Mover" dans lequel elles se copient, les montre à l'écran.

1 Palatino®
\+ *Palatino Italic*
Palatino Bold
Palatino Bold Italic

2 ITC Bookman® Light
\+ *ITC Bookman Light Italic*
ITC Bookman Demi
ITC Bookman Demi Italic

3 *ITC Zapf Chancery® Medium Italic*
\+ ITC Zapf Dingbats® ✈✻ ✦❞✎

4 ITC Avant Garde® Book
\+ *ITC Avant Garde Book Oblique*
ITC Avant Garde Demi
ITC Avant Garde Demi Oblique

5 New Century Schoolbook
\+ *New Century Schoolbook Italic*
New Century Schoolbook Bold
New Century Schoolbook Bold Italic

6 Optima®
Optima Oblique
Optima Bold
Optima Bold Oblique

7 ITC Souvenir Light
ITC Souvenir Light Italic
ITC Souvenir Demi
ITC Souvenir Demi Italic

8 ITC Lubalin Graph® Book
ITC Lubalin Graph Book Oblique
ITC Lubalin Graph Demi
ITC Lubalin Graph Demi Oblique

9 ITC Garamond® Light
ITC Garamond Light Italic
ITC Garamond Bold
ITC Garamond Bold Italic

10 ITC American Typewriter® Medium
ITC American Typewriter Bold
ITC MACHINE® MEDIUM

11 ITC Benguiat® Book
ITC Benguiat Bold
ITC Friz Quadrata® Regular
ITC Friz Quadrata Bold

12 Glypha®
Glypha Oblique
Glypha Bold
Glypha Bold Oblique

13 Helvetica® Light
Helvetica Light Oblique
Helvetica Black
Helvetica Black Oblique

14 Helvetica® Condensed Light
Helvetica Condensed Light Oblique
Helvetica Condensed
Helvetica Condensed Oblique
Helvetica Condensed Bold
Helvetica Condensed Bold Oblique
Helvetica Condensed Black
Helvetica Condensed Black Oblique

15 Trump Mediæval®
Trump Mediæval Italic
Trump Mediæval Bold
Trump Mediæval Bold Italic

16 Melior®
Melior Italic
Melior Bold
Melior Bold Italic

17 ITC Galliard® Roman
ITC Galliard Italic
ITC Galliard Bold
ITC Galliard Bold Italic

18 ITC New Baskerville® Roman
ITC New Baskerville Italic
ITC New Baskerville Bold
ITC New Baskerville Bold Italic

19 ITC Korinna® Regular
ITC Korinna Kursiv Regular
ITC Korinna Bold
ITC Korinna Kursiv Bold

20 Goudy Old Style
Goudy Old Style Italic
Goudy Old Style Bold
Goudy Old Style Bold Italic

21 **Sonata™**

Je m'abonne à la Lettre de l' édition électronique

J'ai une configuration (cochez la case correspondante):

❑ IBM PC ou compatible ❑ Macintosh
❑ Apple II ❑ Atari ST
❑ Amiga ❑ Amstrad

Abonnement d'essai: 4 N°= 100 F; Etranger: 140F.

Nom: ....
Prénom: ....
Adresse: ....
Code postal: .... Ville: ....
Profession: ....

Je m'abonne à partir du N°: ....

Bulletin d'abonnement à renvoyer, accompagné de son réglement, à:
"La lettre de l'édition électronique" 135bis rue du Fg de Roubaix 59800 Lille

La lettre de l'édition électronique est éditée par Dynamots RM 321600048859. 135 bis rue du Fg de Roubaix 59800 Lille. Directeur de publication: J-P Grevet. Dépôt légal en cours.



Dossier Spécial

Les meilleurs logiciels de jeux

Si le Macintosh est avant tout un outil professionnel, force est de reconnaitre qu'il est très doué pour les jeux. Notre dossier spécial en témoigne.

Pourtant les gens d'Apple n'insistent pas trop sur ses capacités ludiques. Il faut dire que beaucoup de ceux qui n'ont pas utilisé auparavant un micro ordinaire considèrent le Mac comme un "jouet", trop simple d'emploi pour être véritablement performant !

C'est sans doute pour éviter de renforcer cette impression que la firme de Cupertino a préféré mettre en avant l'intérêt du Mac pour les *"travailleurs du savoir"*, passant sous silence le côté *"joueurs du soir"*.

Toru Iwatani : comment j'ai inventé Pac Man



Toru Iwatani est créateur de jeux. Il est né le 25 janvier 1955 à Tokyo. Entièrement autodidacte, il n'a pas eu de formation particulière en informatique, ni en arts graphiques. En 1977, à l'âge de 22 ans, Toru Iwatani est entré chez Namco, une société de logiciel de Tokyo qui produit des jeux vidéo.

Une fois dans la place, Iwatani s'est mis à créer des jeux. Au bout d'une année et demie de travail, il a terminé Pac Man avec l'aide de quatre autres personnes, mais en suivant le projet du concept initial au produit fini.

Le jeu a d'abord été lancé au Japon, où il a rencontré un grand succès. Une fois exporté, le jeu devint la coqueluche des Américains aussi bien que des Européens. Toru Iwatani a créé ensuite d'autres jeux, son préféré étant Libble Rabble. Par la suite, Iwatani s'est impliqué davantage dans l'administration de Namco.

S. Lammers: comment êtes-vous venu à l'informatique ?

TORU IWATANI : Je dois dire que je n'ai pas de goût particulier pour l'informatique. Ce qui m'attire c'est la création d'images pour communiquer avec les gens. Un ordinateur n'est, pour moi, qu'un moyen d'utiliser des images. Je pourrais tout aussi bien employer le cinéma ou la télévision, ou tout autre média visuel. Il se trouve que j'ai utilisé l'ordinateur.

Il y a des limites à ce que l'on peut faire avec un ordinateur. Les limites du matériel sont des limites pour moi. Elles restreignent mon travail et, comme les artistes, je n'aime pas les contraintes. Ce qui me limite aussi c'est que l'écran est le seul endroit où le résultat apparaisse. Si on éteint l'ordinateur, l'image disparaît.

Comment avez-vous choisi le jeu vidéo comme moyen de communication ?

Je suis entré chez Namco en 1977. Je n'étais pas encore très fixé sur ce que j'y ferais. Il se trouve que ma contribution à l'activité de l'entreprise a pris la forme de jeux vidéo.

Aviez-vous étudié le design ou la conception de jeux ?

Je n'ai aucune formation particulière, je suis entièrement autodidacte. Je n'ai pas le profil d'un graphiste ou d'un dessinateur. J'avais simplement quelques idées fortes sur ce qu'un créateur de jeu doit être, c'est-à-dire quelqu'un qui conçoit des projets destinés à rendre les gens heureux. Voilà son but.

Vous devez bien comprendre que je ne suis pas informaticien. Je développe les spécifications, je conçois les caractéristiques, mais ce sont d'autres personnes, qui travaillaient avec moi, qui ont écrit le programme.

Quelle était l'idée derrière la conception de Pac Man ?

D'abord il y a le mot kanji *taberu*, « manger », qui m'est venu à l'esprit. Vous savez, la création d'un jeu commence souvent par des mots. J'ai commencé à jouer sur ce mot, tout en dessinant des croquis sur mon calepin. Tous les jeux pour ordinateurs que l'on trouvait alors étaient du type violent : guerre des étoiles et autres envahisseurs de l'espace. Il n'y avait pas un seul jeu accessible à tous, et plus particulièrement aux femmes. J'avais envie d'offrir un jeu « amusant » que les femmes aimeraient.

J'aime bien raconter une histoire à propos de Pac Man : un jour, à midi, j'avais très faim et j'ai commandé une pizza entière. J'en ai pris une part et ce qui est resté dans l'assiette m'a inspiré la forme de Pac Man.

Alors l'histoire de la pizza est vraie ?

Enfin, à moitié vraie. En japonais, le caractère pour « bouche », *kuchi*, a une forme carrée. Ce n'est pas rond, comme la pizza, mais j'ai décidé de l'arrondir. La tentation était forte de rendre la forme de Pac Man moins simple. Alors que j'étais en train de développer le jeu, quelqu'un m'a suggéré de lui ajouter des yeux. Mais nous avons rejeté cette idée, parce qu'une fois doté d'yeux, il aurait fallu lui mettre des lunettes et peut-être une moustache. On ne se serait plus arrêté !

La nourriture est un autre élément de base du concept. Dans mon projet initial, j'avais placé le joueur au milieu d'un tas de nourriture qui envahissait l'écran. Mais en y réfléchissant, je me suis dit que le joueur ne saurait pas quoi faire ; le but du jeu restait obscur. J'ai alors inventé un labyrinthe et j'y ai placé la nourriture, créant ainsi une structure pour ceux qui joueraient à ce jeu.

Il y a en japonais un mot d'argot – *paku paku* –, que l'on utilise pour désigner les mouvements de la bouche qui s'ouvre et se referme, quand on mange. Le nom Pac Man vient de là.

Une fois décidé que Pac Man serait un jeu de nourriture et d'absorption, quelle fut l'étape suivante ?

Bon, comme un jeu où l'on mange n'est pas très amusant, nous avons décidé de créer des ennemis pour y apporter un peu d'excitation et de tension. Le joueur devait combattre ces ennemis pour obtenir sa nourriture. Ils ont chacun leur propre caractère. Ces ennemis sont quatre petits monstres en forme de fantômes, chacun étant d'une couleur différente : bleu, jaune, rose et rouge. J'ai choisi quatre couleurs différentes surtout pour plaire aux joueuses – je pensais qu'elles apprécieraient.

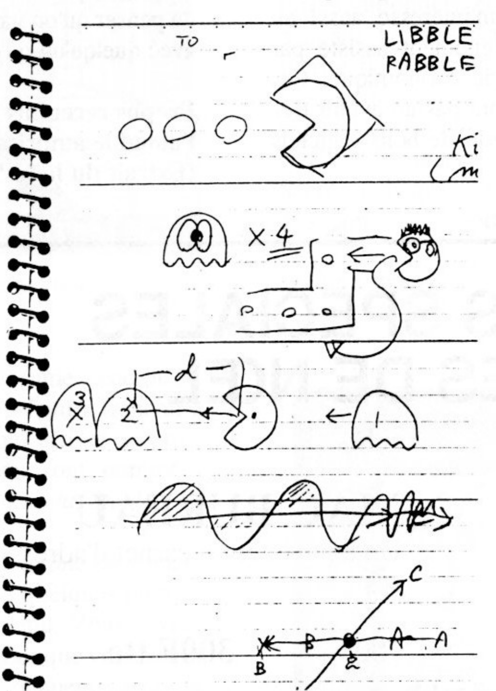
Pour donner une certaine tension, je voulais que les monstres entourent Pac Man à un moment donné du jeu. Puis je me suis dit que ce serait trop dur pour un être humain comme Pac Man de se retrouver continuellement cerné et poursuivi. Alors j'ai eu l'idée d'une invasion de monstres par vagues. Ils attaquent, puis se retirent. Au fur et à mesure, ils se regroupent, attaquent à nouveau et se redispersent. Ça me paraissait plus naturel que de les faire



attaquer en permanence.
Ensuite, nous avons élaboré la force d'esprit *(kokoro)*, ou énergie, de Pac Man. Si vous avez joué au jeu, vous savez que Pac Man n'est pas entièrement démuni. S'il mange des vitamines dans l'un des quatre coins de l'écran, il peut se venger en mangeant ses ennemis. Cela donne à Pac Man la possibilité de devenir chasseur à son tour.

Comment conceviez-vous le caractère de Pac Man ?
IWATANI : Le caractère de Pac Man est difficile à expliquer, même aux Japonais : c'est un être innocent. Il n'a pas appris à discerner le bien du mal. Il agit plus comme un enfant que comme un adulte. Il faut l'imaginer comme un gamin qui fait son apprentissage dans son activité quotidienne. Si on lui dit que les fusils sont mauvais, il est du genre à sortir et à manger les fusils. Mais il est probable qu'il mangera tous les fusils, même ceux des policiers qui en ont besoin. Il ne sait pas faire la différence, parce qu'il est naïf. Simplement, il apprend, grâce à l'expérience, qu'il y a des gens, comme les policiers, qui doivent être armés et qu'il ne doit pas manger tous les fusils qu'il voit.

Qu'est-ce qui a paru le plus compliqué dans l'élaboration ?
L'algorithme des quatre fantômes ennemis de Pac Man, pour parvenir à aligner tous les mouvements correctement. C'était très épineux, parce que les mouvements des quatre monstres sont très complexes. C'est le point fondamental du jeu. Je voulais que chaque ennemi ait un caractère distinct et ses mouvements propres, de sorte qu'ils ne soient pas tous à la poursuite de Pac Man en file indienne, ce qui aurait été lassant et terne. L'un d'entre eux, le rouge, qui s'appelle Blinky, poursuit Pac Man directement. Le second est placé à quelques cases devant la bouche de Pac Man. C'est sa position. Si Pac Man est au centre, les monstres A et B sont à égale distance de lui, mais chacun se déplace indépendamment, en le prenant en « sandwich ». Les autres fantômes se déplacent de manière plus aléatoire. De cette façon, ils se rapprochent de Pac Man plus naturellement.
Quand un être humain est constamment attaqué comme ça, il se décourage. C'est pourquoi nous avons imaginé les attaques par vagues, puis dispersion. Au fur et à mesure, les fantômes se regroupent et attaquent à nouveau. Petit à petit les pointes et les creux des vagues se font moins prononcés, de sorte que les fantômes attaquent plus souvent.



Pendant l'entretien, Toru Iwatani n'a cessé de gribouiller sur son agenda. On y voit comment la forme de Pac Man a évolué et comment les fantômes se déplacent.

Y avait-il d'autres personnes qui travaillaient dans l'équipe de conception de Pac Man avec vous ?
Il y avait un ingénieur matériel, une personne qui écrivait la musique et le concepteur du produit ; à peu près cinq personnes ont travaillé là-dessus, y compris le programmeur et moi. Depuis le concept de départ jusqu'à la mise sur le marché du produit, il s'est écoulé à peu près 17 mois, ce qui est plus long que la normale. Nous avons testé chacune des caractéristiques au fur et à mesure. Si ce n'était pas amusant ou si ça n'ajoutait rien à l'intérêt du jeu, nous laissions tomber.

Est-ce que Pac Man a eu autant de succès auprès des femmes que vous l'espériez ?
Oui. Non seulement Pac Man a eu du succès auprès des femmes, mais les autres versions, comme Mrs. Pac Man en ont eu aussi. Et le succès de Pac Man a été encore plus grand à l'étranger que je ne m'y attendais. Je pensais que le jeu se vendrait bien au Japon, mais j'ai été tout à fait surpris de voir qu'il s'est si bien vendu aux Etats-Unis et dans les autres pays.

Y a-t-il aujourd'hui des aspects de Pac Man que vous aimeriez changer ?
J'ai réalisé Pac Man il y a longtemps. Quand j'en étais à sa conception, je pensais que j'étais allé au bout de mes propres capacités et de ce que les autres faisaient. Mais ça n'a plus grand-chose à voir avec ce que je suis ou ce que je fais aujourd'hui. Après Pac Man, j'ai développé un autre jeu nommé Libble Rabble. Les idées de départ en font un jeu tout à fait intéressant, et même mieux que Pac Man. Mais ça n'a pas marché aussi bien que je pensais.

En quoi votre vie a-t-elle changé depuis que vous avez conçu Pac Man ?
Ma vie n'a pas vraiment changé, même si mes idées sur ce que je veux réaliser ont changé. Il y a peu, j'ai imaginé de faire pleurer les amateurs de jeux vidéo, c'est-à-dire de leur donner d'autres émotions que celles qu'ils ressentent habituellement en jouant. J'aimerais mettre au point un jeu vraiment émouvant. Je voudrais leur donner des émotions nouvelles, comme la tristesse. Ils ne vont pas pleurer parce qu'ils ont de la peine. Non, ils pleureront en jouant à mon jeu de la même façon que les gens pleurent quand ils voient un film qui les touche comme *E.T.*

S'ils vont voir des films tristes de leur plein gré, c'est parce qu'ils aiment être émus, même si ce doit être un sentiment triste. J'aimerais bien créer un jeu qui affecterait les gens comme ça.

Pensez-vous qu'il est plus difficile de rendre les gens tristes que de les rendre heureux ?
Oui, beaucoup plus difficile. Avec des blagues, il est possible de provoquer le rire rapidement, mais faire pleurer les gens demande une situation spéciale, qui prend plus de temps. Un film comme *E.T.*, où l'on pleure et où l'on rit, est extrêmement difficile.

Vous lassez-vous parfois de créer des jeux ?

Actuellement, je me suis écarté du processus de création et je m'occupe plus d'administration. C'est bien, parce que je peux faire exécuter par mon équipe ce que je n'aime pas faire et je m'épargne ainsi les frustrations que j'avais. Et puis cela me permet de réaliser ce que j'ai envie de faire, personne ne m'en empêche et je trouve cela très agréable.

Créez-vous d'autres choses, en dehors des jeux ?
Pour moi, tout est création. Si vous voyez une femme, par exemple, vous imaginez comment la séduire. Allez-vous lui faire un cadeau ? Lequel ? Quand le lui offrirez-vous ? Vous élaborez une sorte de stratégie ou de plan de jeu. Tout comme dans la création d'un jeu, vous devez éprouver du plaisir à voir la joie sur le visage d'un autre.
Je fais partie d'un groupe d'étude d'environ 40 personnes, où nous discutons des nouveaux médias, y compris des logiciels éducatifs et des problèmes pédagogiques que cela implique. C'est un domaine où il y a beaucoup à faire, car nous ne pouvons nier que le système éducatif japonais est très mauvais. Honnêtement, je pense que si l'éducation n'est pas gaie et attrayante, les gens n'apprendront pas.
Evidemment, ma spécialité c'est de divertir les gens. Si un souci éducatif peut être traduit en termes distrayants, cela peut être la base d'un bon jeu. Je m'intéresse aussi au logiciel éducatif et à l'E.A.O. (enseignement assisté par ordinateur), pour des raisons de survie économique. Les entreprises qui ne font que des jeux n'ont pas un avenir très assuré. Les gens prêts à payer pour avoir de bons logiciels éducatifs sont très nombreux.

Quels sont les talents ou la philosophie que doit avoir un bon créateur de jeu pour réussir ?
Il faut comprendre l'âme *(kokoro)* des gens et se montrer assez créatif pour imaginer des choses qui n'ont pas été pensées par d'autres. Il faut ressentir le besoin de faire les choses différemment et apprécier cette différence. Il faut aussi visualiser les images qui vont constituer le jeu et ne pas faire de concessions à la première facilité venue. Enfin je crois qu'il faut aimer rendre les gens heureux. Ce sont là les qualités nécessaires au créateur de jeu et c'est ce qui fera la réussite et le succès d'un projet.

Quel est selon vous le meilleur jeu ?
Je ne voudrais pas prêcher pour ma paroisse, mais Libble Rabble est le numéro un. Parmi les produits des autres sociétés, les jeux d'Atari me paraissent bons aussi.

Comment voyez-vous la création de jeux dans dix ans ?
Ce sera plus proche du cinéma. Cela commence déjà avec le développement des jeux à grande échelle. Il y aura certainement beaucoup plus de jeux sur réseaux, où plusieurs personnes peuvent jouer – comme Mega War –, avec le suspense qui consiste à affronter l'inconnu. C'est fascinant de penser qu'on va jouer avec quelqu'un d'autre, mais surtout avec quelqu'un qu'on ne connaît pas et qu'on ne voit pas.

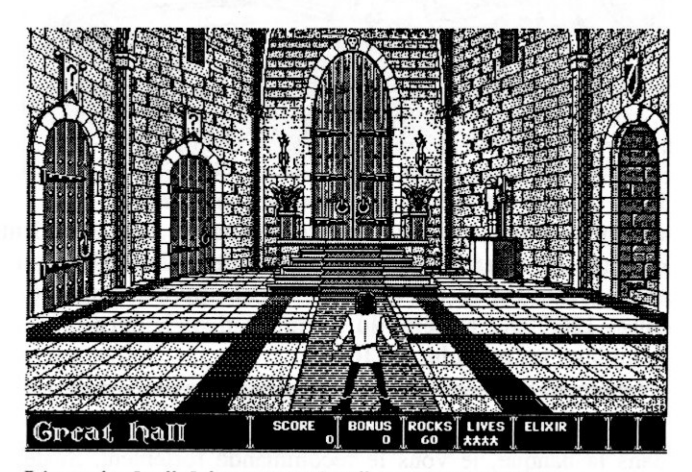
Propos receuillis par Susan Lammers et reproduits avec l'aimable autorisation des Editions Cedic-Nathan (Extrait du livre "Les Princes du soft", Microsoft Press)

Dark Castle : aventure... ou arcade ?



Chauve-souris, rats, mutants, bourreaux, dragons, etc ... quels adversaires pourraient mieux convenir à ce fantastique jeu aventuro-arcadien ?

Perdu dans une nuit sombre, à la recherche de votre chemin, vous ne trouvez comme seul refuge qu'un immence château moyen-ageux aux allures plus que mystérieuses. Votre courage et votre détermination prennent le dessus. Vous partez alors à la recherche du chevalier noir, souverain en son domaine.



L'entrée du "château sombre" : quatre portes pour retrouver le chevalier noir.

Le pont-levis s'abaisse et vous entrez dans une vaste pièce, où les seules issues sont quatre portes qu'il faudra franchir à tout prix, même au péril de votre vie, pour arriver au trône du chevalier noir. Ces quatre directions sont nommées respectivement : *Trouble, Fireball, Black Knight, Shield.*

Un jour, un ménestrel chanta qu'il était possible de vaincre le chevalier noir uniquement avec la foi et quelques pierres, mais personne jusqu'à ce jour n'y est parvenu. Vous devrez donc franchir les deux premiers niveaux pour que vos pierres se transforment en *Fireballs*, et vous donnent ainsi, la puissance nécessaire pour rivaliser avec vos ennemis.
Toutes les bestioles et autres monstres que vous aurez à éliminer sont d'une méchanceté et d'une cruauté hors du commun. Une seule blessure de rat ou de chauve-souris, suffit à vous donner la mort. Soyons reconnaissant auprès du magicien qui a créé un élixir permettant de survivre à quelques plaies habituellement mortelles.

Le nombre de possibilités de déplacements, de tirs, et autres actions rendent le jeu très actif. Une seule contre-partie, la complexité des touches au clavier, et du maniement de la souris. Quand vous saurez qu'il y a neuf actions au clavier, plus la direction de la souris et le clic, vous en perdrez votre vieux français. Mais quand vous apprendrez que deux touches peuvent être pressées en même temps, pour des actions additionnées, alors là vous allez prendre peur. Celle-ci ne durera que pendant une période d'initiation, et au bout de quelques minutes, vous prendrez un réel plaisir à maîtriser toutes les actions de votre héros médiéval.

Toutes les pièces sont différentes, dans la première, il faut descendre des escaliers en évitant les rats, les chauve-souris, le garde, pour enfin remonter les cordes et arriver dans la deuxième pièce. Une fois là, on saute de cordes en cordes. Dans la troisième pièce il faut sauter, descendre, lancer des pierres, redescendre, ressauter pour affronter le bourreau qui fouette avec force quelques captifs, trop heureux d'indiquer d'un signe de tête où se trouve la clef...

Les graphismes sompteux, les effets sonores, font de Dark Castle un jeu extrêmement amusant dans un nouveau style : le style aventure-arcade. Plus dynamique que les jeux d'aventure traditionnels, et plus intéressant que les milliers de jeux d'arcade bêtes et sans fins auquels nous reconnaissons le mérite de nous avoir fait passer des heures devant notre Mac, cette nouvelle race de jeux devrai connaître une grande expansion .

C'est à *Silicon Beach Software* (Airborne, Enchanted Scepters...) que nous devons ce très beau jeu, et nous attendons son importation avec impatience.

Jérôme Brière



Devenez millionnaire à Wall Street

Avec MILLIONAIRE, de Blue Chip Software, vivez les "grands frissons" que peut procurer la bourse de New York. Ce logiciel, quoique de jeu, simule de véritables opérations boursières de haute voltige tout en se basant sur des faits réels. Il peut être le support d'initiation sur les opérations à primes, à option, stellages etc.... A défaut - n'en doutons pas provisoire - de programme de cette qualité en français sur la bourse française, il est néanmoins très intéressant de savoir ce qui se passe outre-Atlantique.

Le principe de Millionaire est simple: on vous confie un petit magot, à vous de le faire fructifier le plus rapidement possible.

Pour cela vous disposez de la possibilité d'investir dans quinze grandes sociétés réparties en cinq secteurs d'activité. Pour vous aider, vous avez à votre disposition la presse financière, les graphiques boursiers de chaque valeurs et du marché dans son ensemble. Vous trouverez les cours de la semaine sur la cote ainsi que les cours extrêmes. Reste le plus difficile, le choix ... En fonction de vos finances, de votre statut de joueur, et du contenu de votre portefeuille, seules les opérations autorisées seront sélectionnables.



Différents stades seront à franchir, avant de devenir millionnaire, vous serez successivement: Novice, Epargnant, Spéculateur, Professionnel, Agent de Change. A chacun de ces statuts correspondent des techniques nouvelles. Vous constaterez vite qu'il est aussi difficile de gagner 2000$, en ayant comme possibilité l'achat ou la vente de valeurs, que de gagner 500 000$, en utilisant toutes les techniques sophistiquées de l'agent de change.

La simulation de l'évolution du marché a été conçue d'après des évènements réels, rendant ainsi tout à fait crédibles les situations auxquelles vous serez confronté. De plus à chaque fois que vous opèrerez sur le marché, vous obtiendrez vos décomptes et votre nouvelle situation financière.

Vous n'êtes pas épargné des frais de transaction et si vous constatez un crédit de taxe, c'est simplement que cette transaction a été déficitaire et que le fisc américain logique à l'extrême vous impose sur les plus-values mais rembourse sur les moins-values. Les emprunts que vous pourrez faire feront bien entendu objet d'intérêts...Conservez des réserves sinon attention aux représailles...

Millionaire est un excellent logiciel non seulement pour



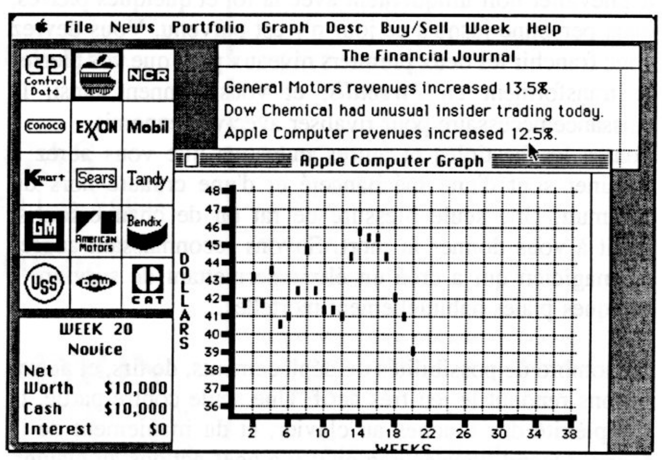
Pour obtenir cet affichage écran, ne comptez pas que sur la chance. Il vous faudra démontrer tous vos talents de financier pour rejoindre le million de millionnaires qui existent aux U.S.A. (C'est la Californie qui en compte le plus - 120 000 - et l'état du Vermont, dans le nord-est, le moins - un peu plus de 1000).

le jeu mais aussi pour l'initiation à la bourse. Travaillant dans la banque, je vous le recommande fortement. Si de plus vous êtes membre d' un Club d' investissement, faites en profiter les autres lors de vos lors de vos réunions (succès de la soirée assuré).

L'épargnant français s'intéressant de plus en plus aux achats d'actions, nous lançons un appel aux programmeurs pour une adaptation sur la Bourse parisienne. Contactez-nous, nous avons notre idée sur le sujet.

Fernand Houset





Une information parue dans "the Financial Journal" (une des quatre fenêtres disponibles simultanément) vous donne envie d'acheter des actions Apple. Pour voir la tendance vous appelez le graphique des cours en cliquant sur le logo.

Run for the money: prend l'oseille et tire-toi !



Ce jeu, typiquement U.S, met en valeur tous les principes de base de l'économie occidentale. Il intéressera les enfants à partir de 10 ans et les adultes adeptes du marketing.

Franchement pédagogique, il peut servir de support à l'initiation aux études économiques.

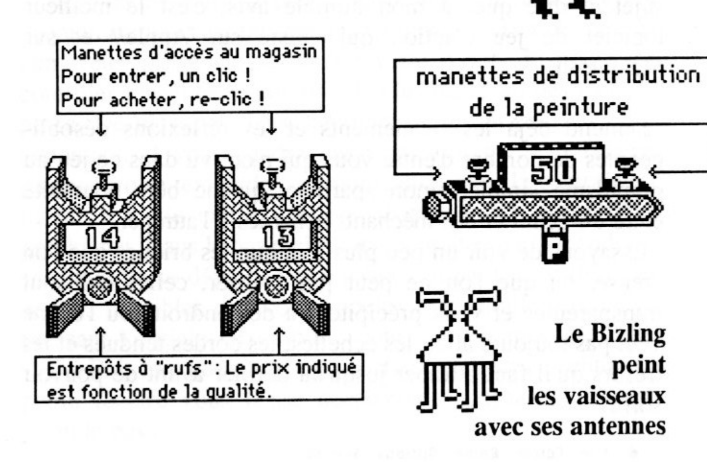
Deux vaisseaux "bizlings" sont contraints de se poser sur le sol de la planète Simian suite à une tempête métallique. Le premier des vaisseaux qui aura réussi à repartir sera vainqueur. Mais en attendant, que de péripéties et de tractations !...

Le vaisseau Bizling est une machine infernale qui transforme des "rufs" en "synnanas". En outre, pour décoller, il faudra recouvrir la majeure partie de sa surface d'une peinture achetée aux Simians. Le soleil se déplace de gauche à droite pour indiquer la mesure du temps.

Le Simian est un indigène de la planète du même nom, se nourrissant exclusivement de Synnanas. Attention, quoique d'aspect peu évolué, ce client prêt à acheter la production des bizlings apprécie néanmoins les prix et la qualité de la marchandise.

Le ruf est la matière première nécessaire à la fabrication des synnanas et vendue dans les entrepôts Simian. De la qualité dépend le prix. Dilemme !... Faut-il acheter cher et produire des synnanas "haut de gamme" ou tenter de réaliser des profits en cassant les prix et ainsi vendre en masse?

Tous les coups sont permis, seule la loi de la concurence jouera. Faites cependant bien vos comptes pour ne pas vendre à perte...



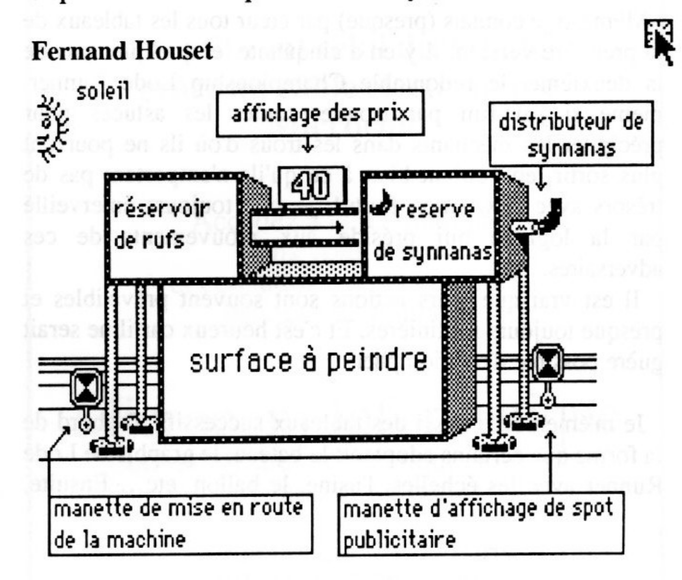
Le Bizling peint les vaisseaux avec ses antennes

Grâce aux profits que vous ferez sur la vente des synnanas, vous pourrez acquérir de la peinture afin de recouvrir votre vaisseau. Attention vous n'êtes pas seul à intervenir et dans une économie de marché, plus il y a de demande plus les prix montent...

Ne vous inquiétez pas si à certains moments des craquements sinistres accompagnés de ruptures d'image ont lieu. Votre ordinateur n'y est pour rien, il s'agit simplement d'une simulation de tempête. En y regardant de plus près vous constaterez par contre les dégats sur votre vaisseau.

Ne vous découragez cependant pas, la vie chez les Simians n'est pas plus mauvaise que sur Terre. D'ailleurs, si vous travaillez bien vous aurez peut-être l'honneur de recevoir le trophée du meilleur producteur de synnanas !

Fernand Houset



Les principaux "leviers économiques" de Run for the money.

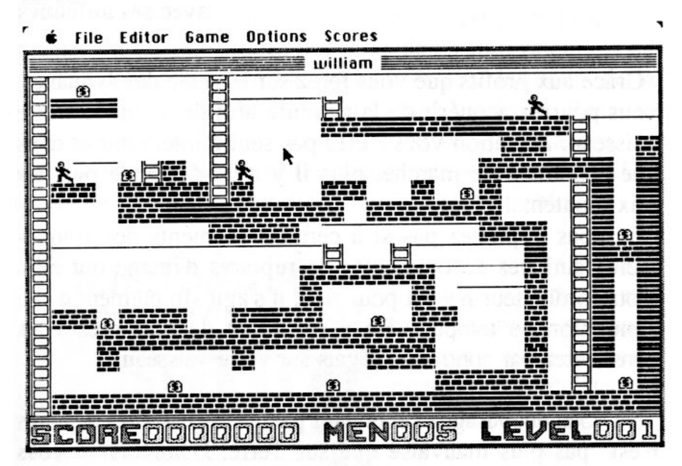
Lode Runner : il casse des briques



Je ne viens pas ici faire une étude de ce logiciel que des générations de micro-informaticiens en herbe (plus ou moins haute) ont déjà manipulé et dont ils connaissent (presque) tous les secrets.
Je viens seulement vous faire part de mes réflexions à son sujet et dire que, à mon humble avis, c'est le meilleur logiciel de jeu d'action qui existe sur Apple// et sur Macintosh.

J'entend déjà les ricanements et les réflexions désobligeantes de nombre d'entre vous qui n'ont vu dans ce jeu au graphisme simple, sinon spartiate, qu'une bête poursuite entre un gentil et des méchants acharnés à l'attraper.

Essayons de voir un peu plus loin que les briques que l'on creuse, ou que l'on ne peut pas creuser, celles qui sont transparentes et vous précipitent à des endroits où l'on ne veut pas toujours aller, les échelles, les cordes tendues et les trésors qu'il faut attraper jusqu'au dernier avant de pouvoir sortir.



Lode Runner : un jeu d'arcade philosophique

Même si je connais (presque) par cœur tous les tableaux de la première version, il y en a cinquante, et quelques uns de la deuxième, le redoutable Championship Lode Runner, même si j'ai fini par trouver toutes les astuces pour précipiter les méchants dans les trous d'où ils ne pourront plus sortir, en veillant bien à ce qu'ils n'emportent pas de trésors avec eux, sinon foutu!, je suis toujours émerveillé par la logique qui préside aux mouvements de ces adversaires.

Il est vrai que leurs actions sont souvent prévisibles et presque toujours routinières. Et c'est heureux car il ne serait guère possible d'en triompher.

Je m'émerveille aussi des tableaux successifs. D'abord de la forme que certains adoptent: le bateau, le graphisme Lode Runner avec les échelles, l'usine, le ballon, etc... Ensuite, la disposition des trésors, des passages, des échelles, etc... n'est jamais le fruit du hasard. Tout y est soigneusement calculé pour faire suivre au joueur, à moi, à vous, un chemin prédestiné. Car même si de nombreux tableaux offrent plusieurs manières pour en sortir, on s'aperçoit vite qu'il n'y en a qu'une permettant de le faire avec un minimum de dangers et un maximum de rapidité. On pourrait presque affirmer que Lode Runner est le jeu de la vie.

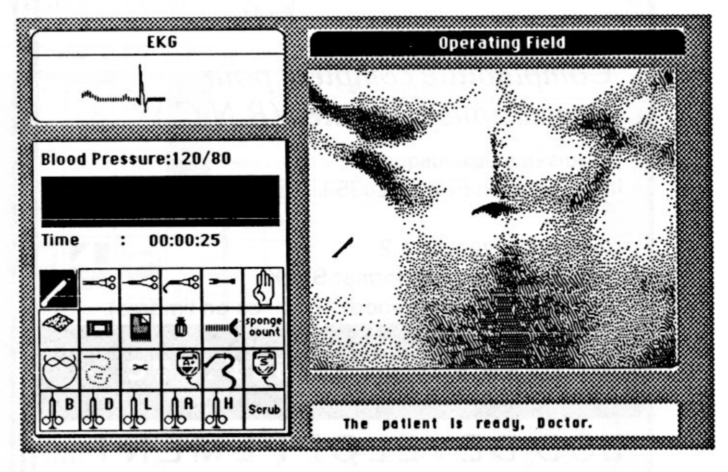
Et pour ceux qui refusent le destin tout tracé que la vie leur propose, il y a toujours moyen de tricher en se rajoutant des vies, ou de sauter un tableau jugé trop difficile ou trop ennuyeux, ou de créer eux-mêmes leurs labyrinthes avec les commandes d'édition. Mais attention, il leur faudra beaucoup d'imagination pour inventer de nouveaux circuits, trouver de nouvelles astuces pour atteindre les trésors, dissimuler de nouveaux pièges, disposer les méchants de telle façon que l'on puisse s'en servir pour atteindre l'inaccessible.

Car je persiste à dire que Lode Runner est beaucoup plus qu'un simple jeu d'adresse; c'est aussi un jeu de réflexion. Si vous ne me croyez pas, alors dites-moi comment sortir du dernier tableau de Championship!
Que ceux qui n'ont jamais tout oublié, heure, repas, parents, enfants, devant ce jeu captivant me jettent la première brique.

Georges Boyer



Jouez au chirurgien



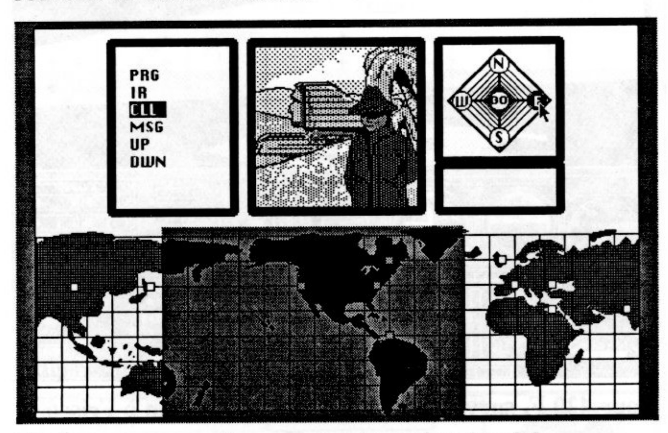
De l'Operating System à l'opération chirurgicale, il n'y a qu'un pas que vient de franchir la société ISM de Phoenix avec son logiciel de simulation "The surgeon".
Pression sanguine, bistouri, seringues... la panoplie est complète.

Hacker : Profession ? Déplombeur.



Hacker ("Déplombeur" en français) est un jeu d'aventure. Votre mission : "pénétrer" un réseau informatique, premiére étape, puis voyager à travers le monde pour acheter à des espions de diverses nationalités des morceaux d'un document secret que vous devez reconstituer, ce qui constitue la seconde partie du jeu.

Dans la première partie, vous êtes donc confronté à un terminal (ordinateur relié à un gros systéme informatique par voie téléphonique), vous demandant le mot de passe. Là, la documentation ne vous sera d'aucune utilité : pas un renseignement ne vous est donné ! A vous de réfléchir, dans toutes les situations, et, de temps en temps, de vous souvenir de certains détails.



Hacker vous emmène aux quatre coins du globe.

Parfois l'ordinateur vous donnera un renseignement pour vous aider à trouver un mot de passe, mais à part ceci, aucune aide ne vous est fournie ! Heureusement pour nous, la connaissance parfaite des méthodes de "déplombage" n'est absolument pas nécessaire. Seule l'intelligence sert, bien plus que la moindre expérience de piratage ! Cette phase du jeu, bien que principalement textuelle, est très agréable à jouer, grâce au crépitement des telex.

La difficulté n'est pas excessive. Un quart d'heure suffit au commun des Macintoshistes pour passer à la seconde partie, bien plus longue, et bien plus dure.

Une fois la première partie entiérement résolue, la centrale informatique, vous ayant reconnu comme l'un des siens, vous attribuera un petit robot, surpuissant, que vous commanderez, toujours installé confortablement devant votre écran. Ce robot est en effet une merveille de la technique : il peut se déplacer (sur l'ensemble du globe terrestre), prendre, voir et "parler". C'est grâce à lui que vous visiterez le monde, en achetant à une dizaine d'espions des objets et des morceaux du document. La difficulté réside dans le fait que chacun parle la langue de son pays (vous apprendrez ainsi un peu de chinois) et que tous ne veulent pas être payés : bien souvent ils attendent de vous un objet particulier, que vous aura vendu un de leurs collégues. Il vous faudra donc découvrir quel est l'objet que chacun d'eux réclame.

Mais là ne s'arrête pas la difficulté : le réseau ayant découvert qu'il s'est fait perçer, va lancer deux satellites. Si l'un d'eux passe au dessus de votre robot, de nouveaux contrôles seront faits, une fois de plus basés sur des mots de passe. De plus, ces deux satellites ne seront pas vos seuls ennemis : il vous faudra aussi prendre garde à l'heure, puisque votre temps de communication avec la centrale est limité ! Cette partie du jeu dispose d'un magnifique graphisme. Dans le bas de l'écran apparaît la carte mondiale, sur laquelle se déplace votre robot. En haut les différentes actions possibles que vous appelez tout simplement en en pressant l'initiale (Exemple : pour lire un message taper "M"). Puis lorsque vous faîtes surface, en haut au centre, un petite fenêtre vous laisse découvrir le paysage, différent selon le pays.

Hacker est un jeu que je recommande vivement. Tout au plus peut-on lui reprocher (c'est le désavantage de tous les jeux d'aventure) le seul scénario dont il dispose. Ce qui a pour conséquence qu'une fois le document constitué, il se révéle tout à fait ennuyeux et sans intérêt.

Akim Demaille



J'ai piloté Flight Simulator

Pour le prix d'une heure de vol en Aéro-club, parcourez le continent Nord-Américain aux commandes d'un jet d'affaires, exercez votre dextérité au pilotage d'un petit avion à hélice ou transformez-vous en pilote de chasse de la Première Guerre Mondiale.

Le Flight Simulator de Microsoft est étonnant de possibilités. Il est possible de choisir la sensibilité des commandes de vol selon son goût (mieux que la réalité!), de provoquer des pannes aléatoires afin de corser la difficulté , de manoeuvrer train d'atterrissage et volets, et de programmer les conditions météorologiques de son choix: vent en force et direction à diverses altitudes, hauteur et épaisseur des nuages, intensité de la turbulence, densité du brouillard, le tout de jour ou de nuit... comme sur un vrai simulateur de vol utilisé pour l'entrainement des pilotes.

Ce simulateur dépasse la réalité lorsqu'il vous permet d'enregistrer les dernières 70 secondes de vol et d'en effectuer ensuite un play-back; ou de vous regarder évoluer depuis la tour de contrôle ou encore depuis le bord d'un autre avion qui vous suit à la trace. Dans ce dernier cas, vous avez la possibilité de choisir la position relative de cet avion d'observation.

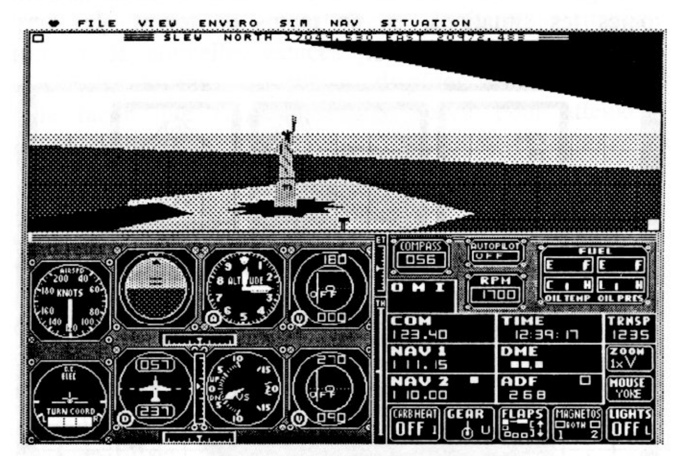
Aux commandes, vous pilotez à l'aide des instruments de la planche de bord. Celle du petit avion à hélice (Cessna Skylane) correspond à la réalité d'un avion de tourisme bien équipé tandis que celle de l'avion à réaction (Lear Jet 25G) est moins figurative. Vous pouvez aussi, regardant à-travers le pare-brise,vous aider des références visuelles extérieures, ou simplement profiter du paysage qui défile non seulement devant vous mais aussi sur les côtés, derrière et à la verticale sous l'avion. Pour suivre votre navigation, vous déroulez dans un coin de l'écran la carte de la région survolée.

Le paysage qui défile sous vos yeux correspond à la réalité. Il suffit de comparer avec une carte géographique pour s'en convaincre.Les autoroutes, les ponts, les villes, les côtes, les montagnes, les îles, les édifices célèbres tels que la Statue de la Liberté et le World Trade Center à New-York, ou le Golden Gate Bridge à San Fransisco sont bien à leur place!

Le bruit des moteurs est correctement rendu et ajoute au réalisme mais présente l'inconvénient de faire chauffer le Macintosh. Le manuel d'accompagnement (en anglais) est bien fait et sans être un cours de pilotage - ce qu'il ne prétend pas être - , dépasse cependant le strict minimum nécessaire à l'utilisation du logiciel. Il commence par donner des informations sur les avions réels, puis indique les commandes.

La souris est à la fois "manche à balai", freins et manette des gaz, ce qui ne facilite pas le pilotage car vous ne pouvez effectuer qu'une action à la fois: par exemple monter ou augmenter la puissance du moteur et non les deux ensemble comme il serait nécessaire de le faire. De plus, il n'y a aucun effort aux commandes - cette simulation est impossible avec la souris mais pourrait l'être avec un joy-stick muni de ressorts - et le pilote ne ressent pas physiquement le résultat de ses actions ("le pilotage aux fesses" comme disent les professionnels).

Ainsi, le contrôle du pilotage - le "feed-back"- ne peut être que visuel et le sens de la vue finit par se saturer, même chez un pilote rompu à cette gymnastique.



Pour 420 F, survolez les U.SA. de Manhattan à Frisco.

En pilotage "à vue", vous regardez le paysage à-travers le pare-brise. La définition graphique et la rapidité de calcul du Macintosh sont tout juste suffisantes pour assurer un contrôle correct. Toutefois, le manque de profondeur dans l'image fait qu'en approche par exemple, vous voyez l'aéroport, puis la piste; laquelle vous saute au visage alors que vous essayez désespérément de vous aligner pour atterrir sur la piste et non à-côté.

En pilotage "aux instruments", vous êtes rivé à l'horizon artificiel et, pour l'atterrissage, aux aiguilles de l'ILS. Cet horizon artificiel représente un cercle de deux centimètres de diamètre. Compte tenu de la grandeur des pixels et de la récurrence de reconfiguration, il faut avoir varié de plus de cinq degrés aussi bien en inclinaison qu'en assiette pour que cet horizon daigne bouger. Il en résulte un retard de l'ordre de la demi-seconde entre l'action du pilote et la visualisation de son résultat . Or, il est couramment reconnu qu'un retard de 0,2 seconde rend le pilotage difficile.

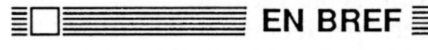
A contrario, le pilotage des aiguilles de l'ILS est conforme à la réalité. De ce fait, il est plus facile de se poser sur la piste dans le brouillard à l'aide de l'ILS qu'à vue par beau temps.

Flight Simulator tourne sur un Macintosh 128K, mais pour pouvoir "jouer" au pilote de chasse de la Première Guerre

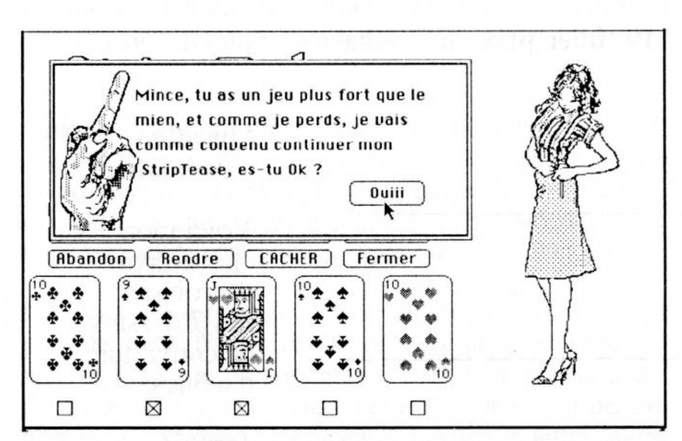
Mondiale, il faut impérativement disposer d'un 512K.
En effet, en plus du simulateur proprement dit, le logiciel comporte un jeu. Celui-ci consiste à mitrailler des avions ennemis lorsqu'ils se présentent dans votre ligne de mire et à bombarder usines, dépôts de carburant et aérodromes en territoire adverse. Il est évident que les avions ennemis ne se privent pas de vous tirer dessus. A vous d'esquiver...
Bons vols.

Daniel Renoux (Pilote de Ligne)

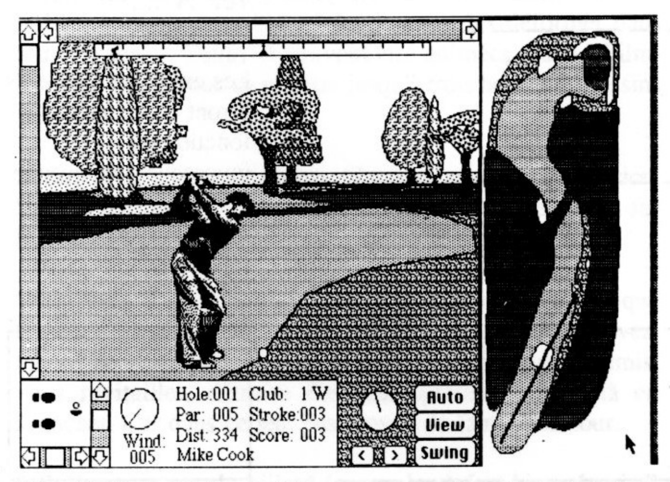




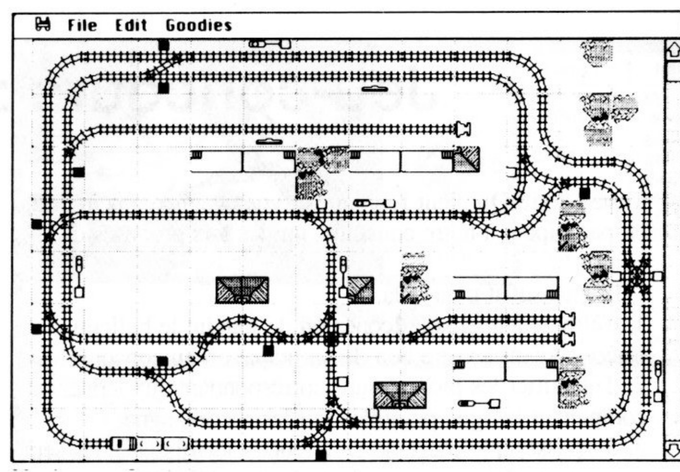
EN BREF



Du clic au déclic. Strip Poker, sous-titré "le logiciel érotique du Macintosh" présente l'effeuillage d'une pulpeuse créature de Manara, le dessinateur du "Déclic". Edité et vendu (180F) par l'auteur, Xavier Carlotti, 16 ans. Les hauts de la Résidence du Golfe, Allée de L'Oliveraie 20166 Porticcio (Corse)



Mac Golf: à droite de l'écran, vous suivez le trajet de la balle. La direction et la force du vent sont indiquées. Vous avez le choix entre 14 clubs (bois, fer, putter...) et vous maîtrisez toutes les phases du tir: calage des pieds, de la balle, angle et force. Trois niveaux de jeu et plusieurs parcours sont possibles. Un must du jeu de simulation sportive.



MacInooga Choo-Choo est un petit train électronique. Vous construisez votre réseau en assemblant 18 types de rails, la signalisation, le décor... et attention au départ !

Maze Wars+ est le premier jeu multi-utilisateur fonctionnant sur le réseau AppleTalk. 4 ou 5 joueurs peuvent s'envoyer des missiles en lieu et place des habituelles missives tout en suivant leur trajectoire grâce à un effet de travelling saisissant. D'autres jeux pour AppleTalk sont annoncés: Grand Slam Tennis, pour se renvoyer la balle d'un bureau à l'autre, Strategic Conquest, pour se faire la guerre de l'aile Ouest au bâtiment Est, Falcon, pour lancer vos bombardiers sur le bureau du chef.

Les jeux testés dans Icônes

N°1: Gato - Chipwits
N°2: Awélé - Boxing
N°3: Grid Wars - Foker Triplane - Fusillade
N°4: Deja Vu - Le plan de Transylvania
N°5: Canal Meurtre

Jeu-concours : testez votre Q.I.

Testez votre Quotient Iconique et vous gagnerez peut-être, en participant à notre concours, un des lots proposés ci-contre.

Il vous suffit pour celà:
1. d'être déjà abonné à Icônes ou de joindre le bulletin d'abonnement à votre bon de participation au concours
2. d'identifier les programmes correspondant aux icônes en complètant la ligne pointillée qui les accompagne.
3. de classer, par ordre de préférence (décroissant), les sept couvertures de notre journal (du N°0 au N°6). Cette question subsidiaire servira à départager les ex aequo éventuels.

Les lots à gagner:

5 Canal Meurtre offerts par Froggy Software
5 Awélé offerts par Topics
5 Strip Poker offerts par Happy Software
5 Mac Cartoon (dessin animé d'Imagex) offerts par Froggy Software
5 tapis de souris offerts par Picapao
10 Mac Vegas offerts par Icônes

Premier prix : un package complet des lots

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Question subsidiaire

Voici mon classement décroissant des 7 dessins de couverture d'Icônes:

1er: N°....
2è: N°....
3è: N°....
4è: N°....
5è: N°....
6è: N°....
7è: N°....

Les ex aequo éventuels seront départagés en fonction du rapprochement avec le classement-type établi par la moyenne des réponses.

Même si vous ne reconnaissez pas toutes les icônes, vous avez une chance de gagner l'un de nos lots. Les gagnants seront ceux qui auront réussi à identifier le maximum d'icônes (certaines sont reprises de nos précédents numéros).

N'hésitez pas à demander l'aide de votre concessionnaire et à nous renvoyer votre bulletin-réponse, avant le 20 janvier 87, date limite. Résultats dans notre prochain n°.

Nom: ....

Prénom: ....

Adresse: ....

Code postal: ....

Ville: ....

Pour gagner, abonnez-vous et commandez les numéros d'Icônes qui vous manquent

Page à photocopier et à renvoyer avant le 20 janvier 87 à Icônes, 135 bis r. du Fg de Roubaix 59800 LILLE

Quoi de neuf sur le ST ?

Les français s'y mettent. Après s'être intéressé aux Oric, Amstrad, Thomson et autres, LORICIELS se met au ST. **Quasar** est un jeu d'arcade où vous devez lutter contre une flotte ennemie et détruire certains points stratégiques tout en passant au travers d'un nuage de météorites sans oublier de vous ravitailler. Plus vous progressez, plus vous découvrez de nouveaux tableaux. D'un graphisme et d'une animation soignés, Quasar plaira aux amateurs malgré son air de déjà vu.

Sam Speech est un programme de synthèse de la parole. Il suffit de taper au clavier ce que vous voulez que votre micro favori vous dise. Le seul problème est que Sam est anglais, ce qui suppose une gymnastique phonétique assez impressionnante pour pouvoir obtenir de lui du français.

La haute résolution sur TV ou sur simple moniteur, c'est possible. Nous l'avons vu de nos yeux sur une vieille télé noir et blanc. Malheureusement nous n'en savons guère plus, car ceux qui ont réussi cet exploit nous ont déclaré n'en être qu'au stade expérimental. Les seules informations que nous ayons pu leur arracher c'est que le coût de l'opération se limiterai à un vieux téléviseur et à moins de 100 francs de composants.

Art Director est un logiciel de dessin qui regroupe, outre toutes les fonctions classiques, des nouveautés intéressantes. Vous pouvez "plier" les images, les déformer dans tous les sens... Celles-ci peuvent être animées grâce à Film-Director qui permet de réaliser jusqu'à trois heures de dessins animés.

Shangaï est un jeu de cartes chinois proposé par Activision. Le but du jeu est de faire des paires. Existe aussi sur Macintosh.

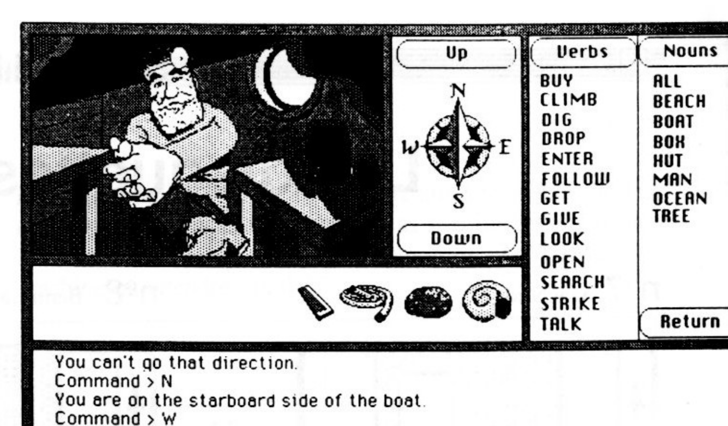
War-Zone vous offre une petite guerre pour bien moins que le prix d'un missile. En plein territoire ennemi, vous devez, à bord de votre véhicule à chenilles, éviter les tirs ennemis, vous ravitailler, détruire des hélicoptères... tout celà en avançant. Car dans ce jeu, pas moyen de faire demi-tour.

8 Ball est un jeu de billard (en couleur) fort bien réussi. Il est vu de dessus, et les ombres des boules y sont d'un effet très réaliste.

Crystal Castle est un "Pac Man" en trois dimensions avec de superbes graphismes.

World Games est le frère du célèbre jeu de simulation sportive Winter Games. Vous devez concourir dans diverses disciplines : du rodéo au sumo en passant par le saut de tonneaux.

Thierry Houzé & R. Saumweber.



Dans notre prochain numéro, le plan de Mindshadow.

Mind Shadow : comment retrouver la mémoire



Mais que faîtes-vous sur cette ile déserte ? Vous ne savez pas qui vous êtes ni même comment vous en êtes arrivé là. Vous partez à la recherche de votre passé.

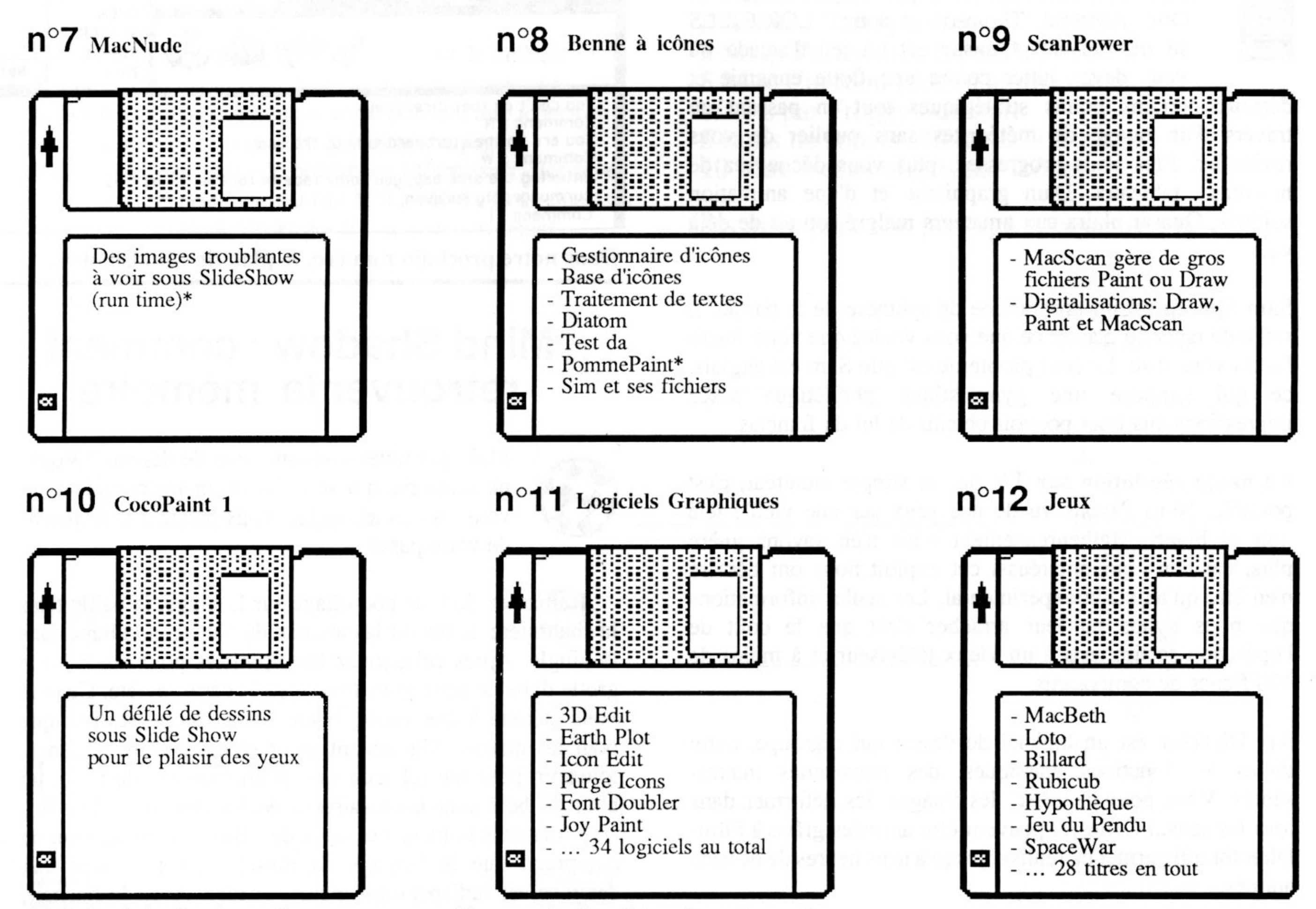
Ramassez donc le coquillage sur la plage, la paille dans la chaumière, le fer sur la carcasse du bateau et la liane dans la jungle. Après cela, jouez les alpinistes pour atteindre la grotte dans laquelle vous trouverez la carte secrète. Ce plan vous mènera à une vieille bouteille de rhum, très pratique pour les marins. Maintenant, pour signaler votre présence, faîtes un petit feu (chacun sait qu'un morceau de fer et un bout de bois sont nécessaires à déclancher une étincelle). Une fois dans le bateau essayez de calmer l'équipage qui ne comprend que le langage du muscle. Un petit tour aux cuisines est indispensable pour s'évader. Avec le hachoir, larguez les amarres. Et vive la ROYAL NAVY! Enfin la terre ferme. Mais vous vous retrouvez dans les bas-fonds londoniens. Soulagez le clochard de ses 200 livres et de son chapeau. Un autre ivrogne cuvant son vin vous dévoile contre rémunération le mot de passe pour prendre l'avion. Après toutes ces émotions allez vous rafraîchir au RICK'S CAF. Un petit homme quitte la salle rapidement, juste lorsque vous vous apercevez que votre boisson est empoisonnée, suivez-le! Il vous révèle le premier indice de l'enquête. Le chapeau que vous reprenez fait allusion à un bar Luxembourgeois. Prenez vite l'avion pour le Grand-Dûché. La visite du bar réserve quelques mauvaises surprises, mais également un second indice : BOB. Puis furetez dans tout l'hôtel, vous tomberez rapidement sur le numéro du coffre. Allez donc à la banque et servez-vous! Tuez donc JARED de retour à l'hôtel. Le message que vous récupèrerez est révélateur. La moitié de votre identité est retrouvée. Après le prénom, c'est le nom de famille que vous découvrez faisant la une des journaux (un vieux morceau trouvé dans le port.

Et maintenant repensez un peu à toutes les preuves accumulées... Vous êtes vraiment peu de chose.

Xavier Podevin



Les disquettes Domaine Public



(*) Ce symbole signale que le programme possède un mode d'emploi en français sur disquette.

Cette sélection de disquettes est extraite du catalogue Domaine Public, gros de 100 méga de titres. Désormais, à chaque parution d'Icônes, nous publierons un nouvel extrait de notre énorme catalogue pour répondre au souhait d'un certain nombre de lecteurs.

Nous vous informons qu'il existe une disquette catalogue Domaine Public, mise à jour pratiquement tous les jours, que tous les lecteurs peuvent obtenir contre 22F en timbres poste. Cette disquette et toutes celles-ci sont **gratuites pour les utilisateurs du service Icônes-Dialog.**

Sur ces disquettes, chaque programme du Domaine Public est référencé avec un numéro, et un titre suivi d'un mini mode d'emploi. Dans quelques cas (ResEdit) vous aurez un mode d'emploi sur papier.

Nous vous rappelons toutefois que les utilisateurs d'Icônes Dialog peuvent tout à fait gratuitement demander tout complément d'information sur disquette ou par téléphone, 7 jours sur 7, et ce, 24 heures sur 24.

Veuillez me faire parvenir les disquettes suivantes: ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12

☐ Version 400k **☐ Version 800k**

☐ Je suis abonné(e) à Icônes: ______ disquettes x 48F = ______ F ttc

☐ Je ne suis pas abonné(e) à Icônes: ______ disquettes x 60F = ______ F ttc

Ci-joint, mon chèque de ______ F établit à l'ordre de PICAPAO. 79, rue Mozart. 94400 Vitry. TEL. (1) 42 06 96 00

NOM ______ PRENOM ______ TEL. ______

RUE ______

CODE POSTAL ______ VILLE ______

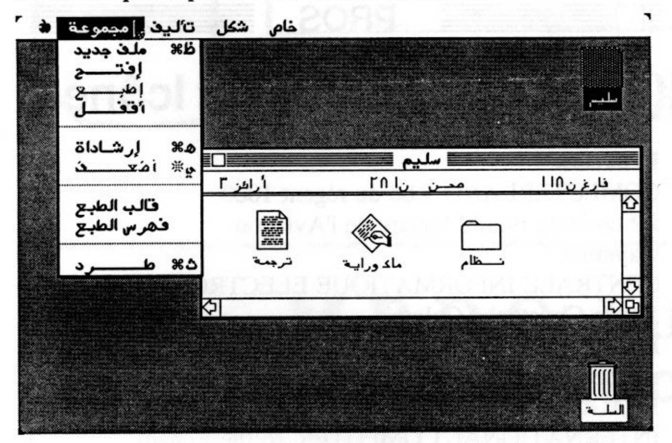
LES LOGICIELS DE NOS LECTEURS

Vous avez écrit un soft ? Envoyez-le à Icônes avec une lettre décrivant ses principales fonctions.

Indiawrite édite des polices de caractères dans différentes langues : Hindi, Bengali, Tamil, Sinhalese, Gujerati, Sanscrit. La qualité est telle que l'Ecole des Langues Orientales compose son premier dictionnaire d'Hindi-français avec Indiawrite. F. Boschetti (Valenciennes)

சுமையைச் சுமப்பதில்

Arabkis est le premier traitement de texte en arabe sur Macintosh . Le Système et le Finder sont complètement arabisés. La gestion du curseur est maîtrisée pour être utilisée en arabe, hébreu ou persan (de droite à gauche) ou en caractères latins (de gauche à droite). On utilise une interface qui se place dans le menu Pomme.



Arabkis, qui tourne aussi sur Apple II, a été développé en PostScript pour LaserWriter. Chahed Nejib (Tunis)

Mentor/MacVideo d'Edudisc pilote des vidéodisques sur platine Pioneer et permet d'intégrer les clips à des cours, conférences ou à des initiations aux méthodes de vente. Farrar Richardson (Saujon)

LES LECTEURS AIDENT LES LECTEURS

Equations et statistiques sur Mac.

"Aide-toi et le ciel t'aidera". Yves Aragon a trouvé lui-même l'accessoire de bureau pour équations qu'il recherchait (voir Icônes N°5). Et regrette l'absence de logiciels de statistiques:

The Macintosh Equation Processor est un produit peu cher (30 $ pour une université américaine) et qui permet de composer assez facilement des fomules mathématiques imprimables sur LaserWriter.Quant aux logiciels de calcul numérique et de statistique, je suis obligé de constater qu'il y en a très peu sur Mac. Ou du moins que leur existence reste confidentielle pour un lecteur de revues françaises. Nous sommes très lésés par rapport aux utilisateurs de PC et compatibles. Apple ne semble pas très intéressé par une information sur ces produits. Que faire ? Changer de machine ou attendre (quoi ?)"

$$y = \frac{1}{2\sqrt{x}} \log \left| \frac{1+\sqrt{x}}{1-\sqrt{x}} \right| + \frac{K}{\sqrt{x}}$$

A propos d'équations signalons le logiciel EDIMATH conçu et réalisé par L'Institut National de Recherche et d'Automatisme en collaboration avec le laboratoire informatique de l'institut National Polytechnique de Grenoble. Edimath permet d'écrire rapidement des expressions mathématiques complexes et d'effectuer au fur et à mesure un contrôle syntaxique de premier niveau.
Distributeur: MICROSPHERE 43 rue Waldeck Rousseau Lyon 69006. T 72.74.07.29.

"Comment tracer des courbes y=f(x) avec Jazz? Je ne connais que TK! Solver capable de faire çà" nous écrivait Louis Martin. Georges Boyer lui répond:
Avec Jazz, la solution est toute simple:
- ouvrir une feuille de calcul
- entrer les valeurs de x (sur une ligne ou colonne)
- sur la ligne (ou la colonne) suivante, entrer la formule f(x)
- sélectionner les valeurs de y,
ouvrir un document Graphe
choisir Courbe, Histogramme et Zone dans le menu Graphe
- choisir Courbe dans le menu Tracé. La courbe se trace.
- revenir à la feuille de calcul
- sélectionner les valeurs de x
- choisir Afficher les étiquettes dans le menu Axe.
C'est tout.

LETTRES

Toutes mes félicitations pour votre remarquable travail et l'intérêt croissant de votre revue. **Philippe Colin**

Votre revue est tout à fait remarquable pour ne pas être trop technique mais suffisamment détaillée. Icônes doit trouver sa place dans la bibliothèque de tout "Macintoshien" qui se respecte. **Jean-Jacques Enser**

Permettez-moi de vous féliciter pour la très haute qualité rédactionnelle de votre revue, qui à mon sens me semble rarement atteinte dans bien des revues du même genre auxquelles j'avais l'habitude de souscrire aux Etats-Unis. Ceci redore le blason français ! **A. Hellebaut** (Afrique du Sud)

L'intérêt que présente votre journal, pour moi non-informaticien ignare, me fait vous considérer comme des bienfaiteurs et amis. C'est pourquoi je m'abonne. **C. Kweik**



Nos petites annonces sont gratuites, mais réservées aux abonnés. Pourquoi ne pas en profiter en vous abonnant à votre tour ?

A VENDRE

Deux lecteurs 400K, 1000F chaque. M. Casanova Tél 46.36.70.30.

Mac 512K (1 an) + Image Writer 1 + lecteur ext. + sac de transport + de nbreux logiciels. Mac Space - Tableur etc ... Prix 30 000 Frs ttc. Chatelain Tél: 73 34 16 88 ou 73 93 79 92.

Mac Plus, lecteur externe, clavier Qwerty. 22 000 F.
Tél . 4842 2408

ImageWriter 1 très bon état : 3 500 Frs + pave numérique : 350 Frs. Digitaliseur Thunderscan : 1 500 Frs. Tél / 30 58 37 09 le week end.

Macintosh 512 K + nombreux logiciels. Tél : 76 87 18 47

Originaux avec livre pour Apple II 65CO2 (passage à Mac)
CX Base 100; Epistole souris. Versioncale. Milec 2800 comptes. Clickworks. 50 % valeur commerce. Desmarty - Le Luc - 33720 Guillos.

Logiciel Multipian original pour Macintosh Prix 1 000,OO F + livre. Tél : 45 55 79 53 (valeur neuf 2340 F).

Mac 1536K, lecteur externe, imprimante + nombreux logiciels + sac transport 25 000 Frs. Tél Bureau : 45 25 73 79.

RECHERCHE

Achète ou loue Thunderscan, Mac Vision/Magic. Ecr. Mainguet 9, rue de Wambaix 59400 Cambrai.

Recherche logiciel compta Mac+. Faire offre. P.Fébié-Vernon. T: 16 32 52 21 99.

Qui possède la traduction française des manuels 1 ST Base (Ise Giegos) et de Chart (Microsoft). Feral Michel (1) 69 09 29 78

Cherche tout programme sur Apple II (C) Contactez M. Lindenbaum 27,rue de Thillois 51100 Reims.

Echange FX702P + Interface K7 + Manuels + PRGS + Somme d'argent contre : TML Pascal + Doc ou Mégamax C + Doc ou Astec C + Doc ou MS Basic V22 + Doc Tél 51 07 68 73.

CONTACTS

Macintosh Plus cherche tous contacts, clubs sur régions Grand-Duché de Luxembourg, Province de Luxembourg (B), Meurthe et Moselle. Ghelfi Gérard 66, rue Providence 4885 Lamadeleine G.D Lux. Tél : (L) 503136

Société Savante disposant Mac 512 cherche contacts personnes intéressées par Intelligence Artificielle et transfert d'expertise. Tél bur. 30 44 56 68 M. Gilbert ou A.D.M.S.H. 11, rue Gambetta 78120 Rambouillet.

Passionné du Mac, cherche contacts pour échanges divers. Guy Gimenez, 39 Lot. St Michel 13111 Coudoux.

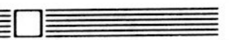
Mac+ cherche contact sur le Loiret ou ailleurs pour échange log. et idées (basic et prolog). Tél: 38 34 20 84 après 18h.

Cherche contacts Mac pour échanges divers. M. Miquet-Sage Pasca[illegible] Ch Rioz Busson 74600 Vieugy Seynod
Tél 50 46 74 65

Ardéchois et Dromois fous du Mac, intéressés par la création d'un club ou simplement pour échanges, contactez-moi: J-P Antoine 07170 St Laurent S/Coiron.75.94.24.73.

Cherche contacts Mac+ France et Etranger. T: 46 26 15 51

Mac+ raffolant de programmes du domaine public est prêt pour échanges. F. Pion 2 rue du Meix-pillon 21121 Daix.



PROS

Boutiques diffusant Icônes

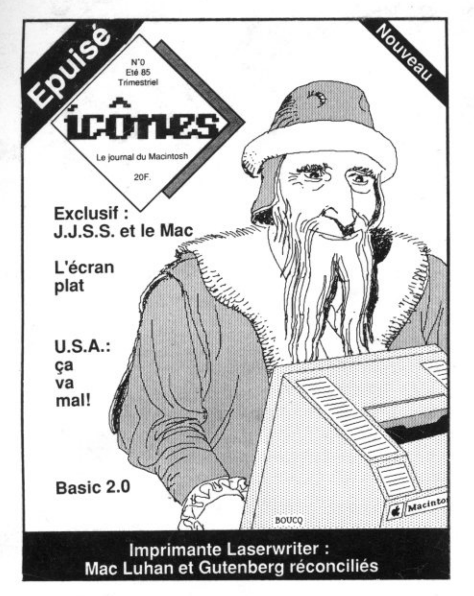
Bruxelles
COMPUTERLAND 5 bd du régent 1000
Librairie du midi 2 Square de l'Aviation
Cayenne
CENTRALE INFORMATIQUE ELECTRONIQUE
53 rue Christophe Colomb
Paris
ACCE 4 bis rue de Châteaudun 9ième
IMAGOL 72 Bld Raspail 6ème
INTERNATIONAL COMPUTER 26 rue Renard
JCR 58 rue Notre-Dame de Lorette 9ième
Soissons
A2 INFORMATIQUE 8, rue G. Muzart 02200 Soissons
Lyon
ICONE INFORMATIQUE
57 rue Boileau 69006
Besançon
VAGNEUX 1 Faubourg Rivotte
Chambéry
SILICONE 23 rue de La République
Nantes
SIVEA 21 Bld Guist'hom
Aix-en-Provence
JAPAN SERVICE 56 Cours Sextius
Lille-Roubaix-Villeneuve d'Ascq
COMPUTIC, MBDC, MICROPUCE, SIVEA, RYO,
Librairie des entreprises, NORGRAFIC



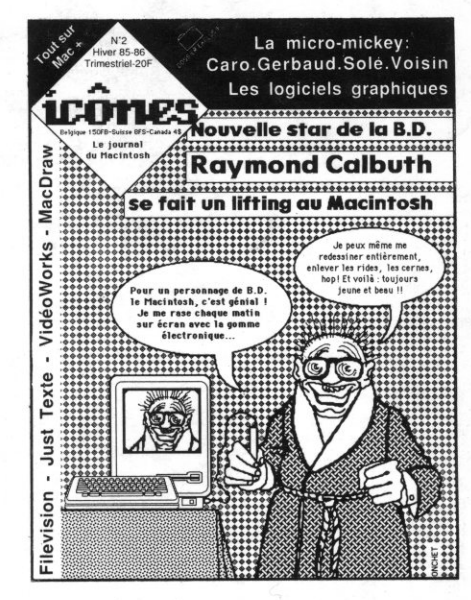
Concessionnaires Apple, si vous souhaitez diffuser ICONES, écrivez-nous au 135 bis rue du Faubourg de Roubaix 59800 LILLE ou appelez-nous au 20.06.30.37



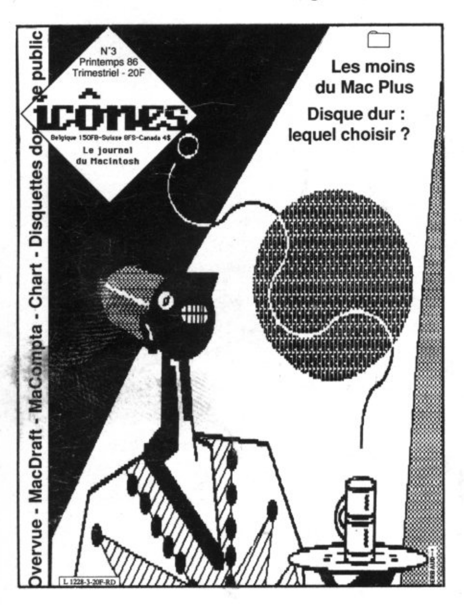
Avez-vous tous les numéros d'Icônes ?







Tirages limités. N'attendez pas qu'ils soient épuisés pour les commander !







Couper	⌘X
Copier	⌘C
Coller	⌘V

Pour être sûr de ne rater aucun numéro, cliquez sur Icônes.

Abonnez-vous dès aujourd'hui

Petite annonce gratuite:

Bon de commande d'anciens numéros

Je désire recevoir (cliquez dans les N°)

N°1 ○ 2 ○ 3 ○ 4 ○ 5 ○
(20 F chaque, port gratuit)

Offre spéciale Noël

Jusqu'au 20 janvier 87
5 numéros= 100f

O.K. je clique sur Icônes.
Je m'abonne pour un an (5n°)
France : 100F, Etranger: 140F
à partir du N° ....

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code postal : ....

Ville : ....

Profession : ....

Ci-joint mon réglement par chéque.

A renvoyer à: Icônes 135 bis rue du Fg de Roubaix 59800 LILLE